Micro NEWS

LA CONSOLE NINTENDO 16 BITS

LES PREMIERS JEUX AMSTRAD GX 4000

3615 GAGNEZ UNE CHAINE HI-FI COMPACT

12 PAGES DE TOP SECRET

LA RENTREE DES COMPILS

P.A. GRATUITES ARGUS MICRO

M 2843 - 40 - 25,00 F

OCTOBRE 1990 / N°40

BELGIQUE : 180FB - SUISSE : 7,80FS - CANADA : $6,50

POUR CONSOLE NINTENDO®

DE L'ENERGIE POUR VOTRE CONSOLE !

DISPONIBLE DANS LES GRANDES SURFACES ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

KING NEPTUNE'S ADVENTURE*

Plongez dans cette aventure subaquatique au Royaume de Neptune ! Le chaos s'est emparé de son empire. Partez à la recherche des huits trésors engloutis et l'océan retrouvera son calme...

P'RADIKUS CONFLICT*

Des hordes dévastatrices sont en vue de la planète Lextorians. Défendez ce dernier havre de paix dans la galaxie. A vous de détruire la base ennemie avant d'être expédié dans le vide spatial !

Faites le plein...

ZIG-ZAG 47 85 79 85

COLOR DREAMS

POUR UTILISER AVEC NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

Ce produit a été créé, développé et fabriqué par COLOR DREAMS. Il n'a pas été créé, développé, fabriqué, aidé, subventionné ou soutenu par NINTENDO® COLOR DREAMS n'a aucun lien avec NINTENDO® NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sont des marques déposées de NINTENDO Co. Ltd. INSTRUCTIONS EN FRANCAIS INCLUSES

*DISPONIBLE SUR CONSOLE NINTENDO®

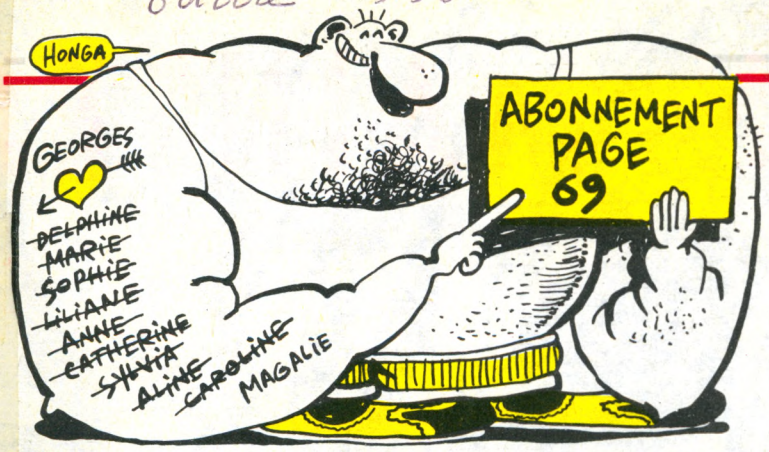
®NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sont des marques déposées de NINTENDO Co. Ltd.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE : DPMF DIFFUSION

Tél. : 33 (1) 49. 78. 08. 08

3, RUE EDISON 94550 CHEVILLY-LARUE

octobre 1990



SOMMAIRE

LES JEUX SUR GX 4000 6
NEWS 8
PROF ST/DOC AMIGA 32
CAPITAINE PIXEL 34
ABONDOS 36
TECHNIQUE 41
TOPS & SOFTS 44
COURRIER 64
MAJOR THOMSON 68
CONSOLES 74
SAMOURAI MICRO 86
VRAI OU FAUX ? 90
TOP SECRET 91
PETITES ANNONCES 106
CARALI 115
BARGON ATTACK 117
STEPHANIE 118
LA PAGE DECHIREE 121
SEX MACHINES 122
LA COLLEC' 124
BLAGUES & SOLUTIONS DES JEUX .. 126
INSERT COIN 128
DERNIERE MINUTE 130

22, V'LA YETI !

Le voilà, il arrive, notre nouveau mensuel : **YETI, L'ABOMINABLE JOURNAL,** fait à l'intention des 75% de lecteurs qui estimaient lors du dernier sondage qu'il n'y avait pas assez de sexe dans Micro News ! Le **20 octobre** dans tous les kiosques de France et de Navarre - pour la modique somme de **18 F** -, vous allez pouvoir assouvir vos fantasmes les plus libidino-boxonesques dans des abominations et des BD qui atteindront des sommets himalayens !

Une dizaine de jours sépareront donc chaque mois les sorties des deux magazines, Micro News sortant en fin de mois.

En attendant le 3615 YETI (qui sera very hot indeed), allez donc sur le 3615 MICRONEWS où vous pourrez gagner une chaîne hi-fi avec lecteur compact.

Les premiers jeux Amstrad sont enfin là, ce qui n'est pas encore le cas de la nouvelle console Nintendo 16 bits - bien que Samouraï Micro vous révèle tout sur ce nouveau monstre ludique ! Douze pages de Top Secret vous attendent dans ce numéro ultraconcentré, sans oublier les super-compils et une nouveauté : *l'Argus de la micro*, qui vous aidera à négocier au juste prix dans les P.A. de Micro News - les petites annonces qui vendent plus vite que leur ombre. Elles sont gratuites, profitez-en !

Un nouveau rendez-vous bimensuel : Yéti le 20, Micro News le 30 !

Jean-Michel Berté

Couverture : *Rogue Trooper* (Krisalis)

ATTENTION, MAINTEN

ANT FINI DE JOUER.

MEGA DRIVE®

Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA grâce au Master System Converter.

Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.

SEGA FROM Virgin

Liste des points de vente sur le 3615 code SEGA

Rivages Publications Étoiles

NEWS

AMSTRAD EN GX 4000 !

Pour la sortie de sa nouvelle console, la firme aux alligators annonce de super softs. En voici un premier aperçu...

Aujourd'hui, Amstrad ne se contente plus d'être le numéro 1 en France sur le marché des micro-ordinateurs familiaux : la société veut aussi, en plus de la diversité, offrir la qualité.

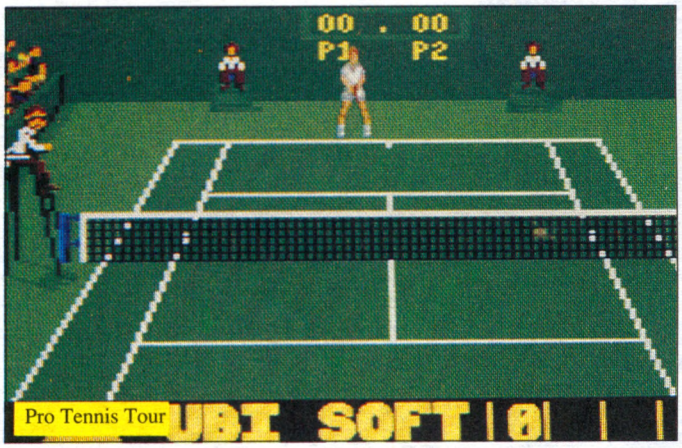
Et la firme va adopter à cet effet une attitude beaucoup plus stricte envers les éditeurs. Plus question de produire des navets ou de concevoir un soft à la va-vite. Désormais la sélection sera rude et les concurrents ne tarderont pas à le découvrir - pour certains à leurs dépens...

Chaque soft édité passera dans les mains d'Amstrad et subira les pires sévices (tests de maniabilité, de jouabilité et de convivialité). Les indésirables, ratés et foireux seront immédiatement renvoyés chez le concepteur. Le mot d'ordre est donc le suivant : pour le consommateur il faut le must, seule condition pour pouvoir tenir tête aux Japonais et le haut du pavé.

SPORT SUR TOUS LES TABLEAUX

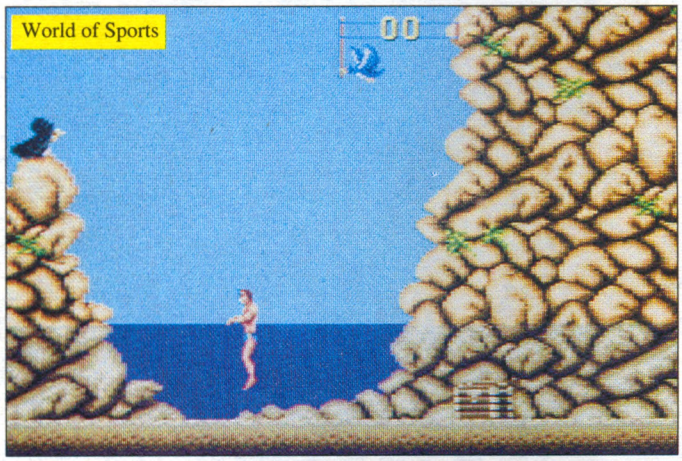
Pour commencer, allons faire un petit tour chez nos amis les sportifs... Il existe déjà deux jeux de tennis sur la GX 4000.

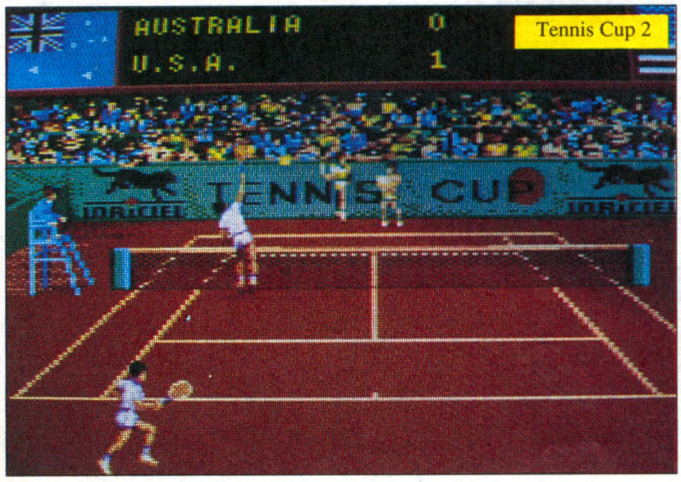
Tout d'abord **Tennis Cup 2**, de Loriciel. Pour les guedins du smash, les fanas du service-volée, ce tennis constitue un pur chef-d'œuvre. En plus de pouvoir jouer à deux dans un décor en 3D traditionnel, vous avez l'opportunité d'évoluer en ayant chacun une vue de dos du tennis player que vous contrôlez - ce qui n'avait jamais été fait jusqu'à maintenant. De nombreux détails ont été insérés, afin d'obtenir le maximum de réalisme. Bon point pour les amateurs !



De **Pro Tennis Tour**, signé Ubi Soft, je n'en dirai pas autant. A vrai dire, c'est une simulation très bien réussie, mais à laquelle il manque ce petit quelque chose qui peut rendre un soft attrayant.

Il existe aussi d'autres sports tout aussi amusants. Après les très connus **Summer Games** et **Winter Games**, voici **World of Sports**, d'Epyx. C'est une sorte de compil sportive puisqu'on y trouve quatre disciplines différentes : BMX, slalom, surfing et cliff diving (saut avec figures). Rien de tel pour se marrer un bon coup avec les copains - tout le monde y trouve son compte puisqu'il y a le choix ! On y joue facilement pendant des heures... Alors allez l'acheter quand il sortira !

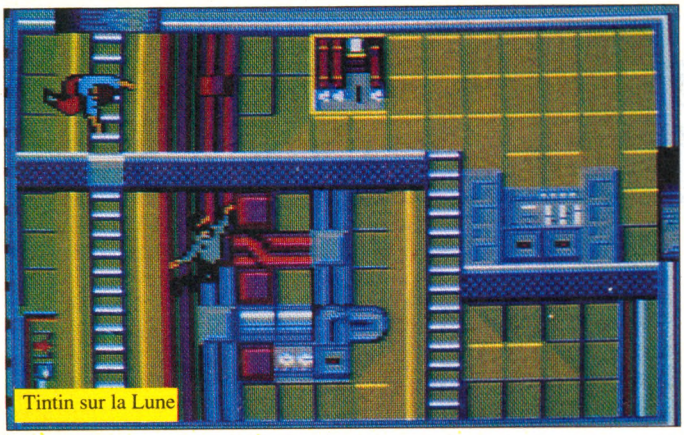




AMSTRAD VA FAIRE LE TRI

Puisque le but de cet article est de vous informer des sorties sur la GX 4000, je ne peux passer sous silence l'existence de **Batman** et pourtant... La présentation paraît franchement superbe, mais le jeu - bonjour l'angoisse ! - horrible, nul, caca. Court comme avis, mais au moins ça a le mérite d'être vrai. Si toutes les adaptations de films sur micro se révélaient aussi nulles que ça, il deviendrait urgent que les éditeurs changent leur fusil d'épaule. A éviter par un grand détour !

Au cours de mes périgrinations, j'ai eu la chance de pouvoir m'éclater avec le jeu **No Exit.** Et bien je peux vous assurer que les fans de baston et du "je t'en fous plein la


Tintin sur la Lune

Titus - la fameuse course de voitures qui existe déjà en version 16 bits. Vous voyez bien, les enfants, qu'il y a de tout dans cette nouvelle génération. Et ça ne fait que commencer...

Malheureusement, il existe aussi ce que l'on pourrait (si j'ose dire) appeler des nanars. Par exemple : **Barbarian 2**, de Palace Software. Aucune différence notable par rapport à la version CPC !

En principe la sélection faite par Amstrad devrait éviter ce genre de problèmes et permettre à sa future clientèle de ne pas éprouver de déboires lors d'un achat. En outre nous espérons vous proposer de nombreux tests sur la GX afin de vous orienter sur le chemin de la sagesse.

Après l'irruption de la petite Anglaise dans la secte suprême des consoles, nombreux sont les lecteurs à se poser des questions : "Quelle sera la réaction des Nippons, si jamais ils en éprouvent le besoin ? Se sentiront-ils menacés sur un marché qui est le leur ?"

Les Japonais disposent de multiples avantages face à leurs concurrents anglais. Amstrad va avoir un sacré boulot avant de pouvoir imposer son petit joujou car Sega et Nintendo sont de sacrés durs-à-cuire ! Avec les caractéristiques qu'elle annonce, la belle Anglaise devrait pouvoir venir faire mumuse avec ses consœurs 8 bits. Mais arrivera-t-elle à les supplanter ?

Sylvain Allain

côté arcade/aventure avec **Tintin sur la Lune.** Infogrames ne s'implique pas totalement dans la console Amstrad car après avoir joué un moment, je me suis demandé ce qui pourrait bien me plaire là-dedans... Je suis resté sans réponse pendant quelques instants, puis j'ai eu un éclair : en fait seuls les graphismes se révèlent satisfaisants. Ce qui ne m'empêche pas de penser que ce jeu n'aurait pas dû être adapté sur les CPC+ ou la GX 4000. Bon ce qui est fait est fait, mais le Tatou nous avait habitués à mieux ! N'oublions pas qu'Infogrames est la première firme française à éditer pour la console Nintendo Super Famicom, ce qui est une sacrée référence !

Si je vous dis "Klax !", que me répondez-vous ? Eh bien **Klax** ! Ce jeu rigolo sorti tout droit des usines casse-tête et réflexion de Domark se présente comme le seul soft que l'on trouve sur toutes les machines distribuées en Europe, au Japon et aux States - familiales ou d'arcade. Un gros succès en perspective...

Sur la console vous pourrez également trouver **Fire & Forget 2** de

gueule... pour pas un kopeck" vont être servis ! Une pure merveille d'animation : plus d'une quinzaine de mouvements y sont reproduits. En plus, exploitation maxi de la stéréo... Cela permet d'obtenir un effet de profondeur assez surprenant sur une machine comme la GX 4000. A tout cela ajoutez des graphismes et surtout des couleurs à faire pâlir la pauvre petite console Master System ! Si, si ! J'insiste - c'est pas du pipeau. Bon, redevenons sérieux : pour un premier-né sur ce format, Coktel Vision nous fait un sacré beau cadeau.

Voyons donc ce qui se trame du

LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS

LORICIEL

SI VOUS ÊTES

INDÉPENDANT
ON ASSISTÉ
YNAMIQUE et DÉTERMINÉ
XPÉRIMENTÉ
ROGRAMMEUR ou GRAPHISTE
NERGIQUE, CRÉATIF
ORMAL
ISPONIBLE
MBITIEUX et PASSIONNÉ
OCTURNE ou DIURNE
RÈS BON
ÉRIEUX

INDEPENDANTS

LORICIEL recherche pour son département édition, en indépendants, des programmeurs sur PC, ST, AMIGA, AMSTRAD CPC et des graphistes animateurs. Si vous êtes intéressé(e), adressez votre CV à : LORICIEL, DEPARTEMENT EDITION Réf. : MN 05/90 81, rue de la Procession 92500 RUEIL

LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18

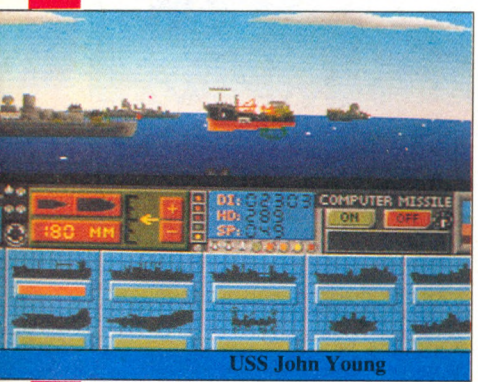
MAGIC BYTES S'EN SORT BIEN

Après avoir commis deux softs plutôt ratés, Magic Bytes se décide à passer la vitesse supérieure !

Magic Bytes, c'est surtout pour nous autres micronewsiens le terrifiant souvenir de la poubelle de l'année, le minable et calamiteux *Tom et Jerry 2*, suite et copie conforme de *Tom et Jerry 1*, déjà plus pénible que n'importe quel téléfilm de la C'nq - du genre *Commando porte-jarretelles contre lesbiennes mutantes en tenue sexy* ! Autant vous dire que cet éditeur ne figurait donc pas parmi nos favoris. Mais - coup de théâtre - voilà que Magic Bytes débarque avec une brouette de jeux étonnants qui pourraient bien nous faire changer d'avis...

ESCORT MISSION

Tout d'abord, une simulation navale futuriste et visionnaire, **USS John Young**. L'action se déroule en 1995 et la situation dans le golfe Persique a considérablement dégénéré : les forces iraniennes, irakiennes et américaines se combattent désormais sans arrêt (lorsque le logiciel a été conçu, il s'agissait d'une extrapolation - mais aujourd'hui, c'est malheureusement presque la réalité). Vous incarnez le commandant d'un croiseur de ligne américain chargé d'assurer la sécurité des convois, de chasser les sous-marins, de bombarder les plates-formes pétrolières (voilà qui ne va rien arranger au prix de l'essence !) et de détruire les tanks et les bateaux ennemis (là, vous pouvez y aller, on n'en manque pas !).

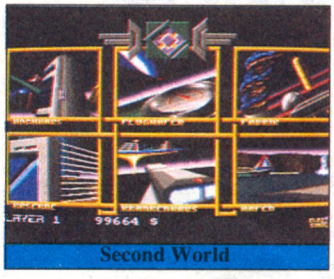


USS John Young

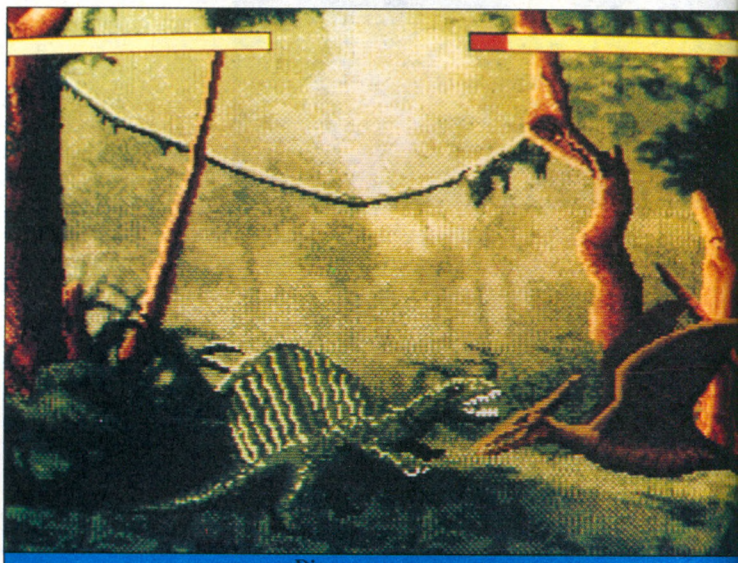
PATRON ET DESPOTE

Si la guerre ne vous attire pas franchement, mais si vous aimez tout de même commander, Magic Bytes vous propose **Big Business**, une simulation économique rigolote. Vous et trois de vos copains pouvez y jouer le rôle de patrons d'entreprise. Tous commencent la partie avec les mêmes chances et le même secteur d'activité. Chacun doit ensuite faire prospérer son affaire en surveillant l'inflation, en libérant des crédits pour la publicité ou la recherche, en fixant le prix des produits, en ouvrant ou en fermant des usines, en espionnant ses concurrents etc. La jungle économique dans toute sa splendeur ! Les graphismes, loin d'être rébarbatifs (on appréciera particulièrement la pulpeuse secrétaire livrée avec votre bureau - rhâââ lovely !), font tout pour que le réalisme ne devienne à aucun moment synonyme d'ennui.

Big Business


Second World

Vous pouvez aussi, si vous avez plus d'ambition, choisir **Second World**, une autre simulation de gestion - cette fois à l'échelle planétaire. Vous dirigez un monde du futur semblable en tous points à la Terre et tentez d'assurer le bonheur de votre peuple. Evidemment, rien ne vous empêche de jouer les dictateurs et d'assujettir la population par la force ! Le jeu tire surtout son intérêt de l'interaction (on peut jouer à quatre) : vous pouvez signer des traités, échanger des territoires ou faire la guerre avec vos adversaires.


Dinowars

VACANCES AMERICAINES

Mais chose bien connue, le pouvoir use. Lorsque vous vous serez épuisé au travail, vous aurez tout naturellement besoin de vacances et votre regard risque alors d'être attiré par les annonces du genre : "Avec American Journey, visitez les Etats-Unis pour moins de 400 francs *!" Voilà qui pourrait parfaitement être une pub pour une agence de voyage, avec la petite étoile qui renvoie comme d'habitude au texte écrit en tout petit au bas de l'affiche : "* Du 31 août au 1er septembre (non inclus) pour les personnes de moins de six ans titulaire du permis de conduire et dont le nom commence par la lettre W !" Eh bien non, pas du tout, il ne s'agit pas de l'arnaque du siècle, mais d'un logiciel : **American Journey**, qui va vous permettre de

traverser les States de part en part.

C'est à notre connaissance la première simulation de vacances : il vous faudra choisir les endroits que vous désirez visiter, fixer un itinéraire, loger dans des hôtels de différentes catégories, dîner au restaurant etc. A vous de vous débrouiller au mieux pour passer un excellent séjour avec le misérable budget qu'on vous alloue au début du jeu : 6000 dollars (3 ans de salaire d'un ouvrier polonais, 40 secondes du cachet de Jack Nicholson dans *Batman*, 50 ans de paye d'un testeur de Micro News - j'exagère...). Voilà qui vous fera découvrir les USA et améliorera un peu votre anglais, qui se limitait jusque-là à quelques phrases entendues dans des films en V.O. (Damned ! Make my day ! Fuck you ! My name is Bond !).

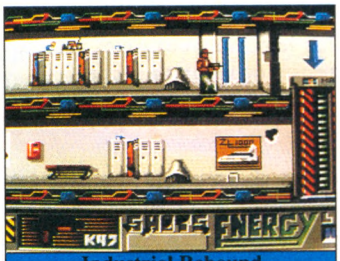
DES DINOSAURES EN PIECES

Si vous êtes fan de cinéma, et si comme moi vous aimez plus particulièrement les toiles où des monstres mutants surgis de la préhistoire ravagent des buildings remplis de Japonais, vous allez apprécier **Dinowars** - une sorte de jeu d'échecs où les pièces sont remplacées par de monstrueux dinosauriens.

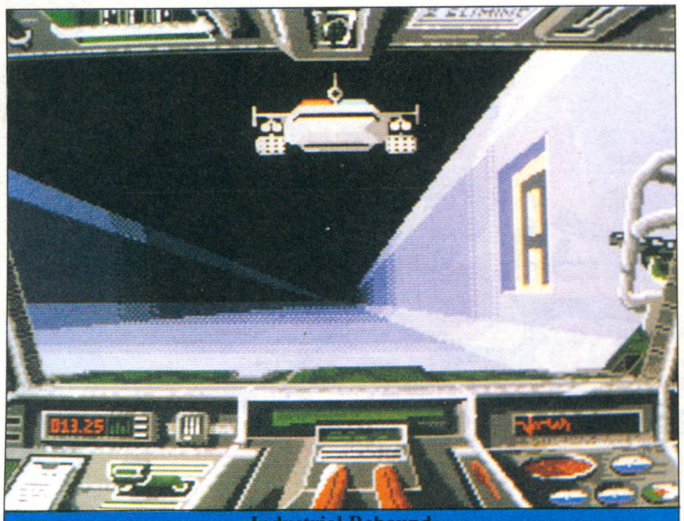
Contrairement à ce qui se passe aux échecs, la partie ne se déroule pas uniquement de façon stratégique car lorsque deux bestiaux se retrouvent sur une même case, ils commencent à se foutre sur la gueule... On passe alors à une phase d'action dans laquelle chaque joueur dirige sa bébête (je vous en prie...) au joystick. En prime, le logiciel contient une partie encyclopédie qui vous apprendra tout sur la vie de ces créatures antédiluviennes (leur nom, leur poids, leurs signes particuliers, leurs films préférés...). Le principe rappelle un peu celui d'*Archon*, un truc génial dans lequel deux groupes composés de magiciens, de gnomes et de monstres divers s'affrontaient sur un échiquier aux cases qui changeaient de couleur en cours de partie. Esperons que *Dinowars* sera de ce niveau-là !

UN PEU D'ARROSAGE

On attend également beaucoup d'**Industrial Rebound**, un jeu d'arcade vraiment bien foutu, composé de deux séquences différentes. Vous exercez en l'an de grâce 2021 le dur métier de flic, dans un monde rongé par la violence. Votre mission consiste à poursuivre des terroristes à travers les ruelles d'une ville qui ressemble fortement à celle de *Blade Runner*. La première séquence, la plus impressionnante, se déroule en 3D - tandis que vous poursuivez les malfrats au volant de votre voiture. La seconde séquence a lieu dans les couloirs d'un immeuble où vous coursez les méchants, armé d'une solide mitrailleuse.



Industrial Rebound


Industrial Rebound

Air Supply

Pour terminer, Magic Bytes annonce également **Air Supply**, un shoot'em up assez classique où l'on peut jouer à deux simultanément. En plus de vous défaire de vos habituels ennemis, vous devrez larguer des containers sur des cibles afin de ravitailler vos alliés au sol. Comme on dit chez nous, même si c'est pas nouveau, ça peut pas faire de mal !

Toutes ces belles choses devraient sortir sur Amiga, Atari ST, C64, PC et compatibles. En tout cas, voilà qui suffit largement à faire remonter Magic Bytes dans notre estime - et ça n'était vraiment pas trop tôt, hein, petits sacripants !

Marc Lacombe

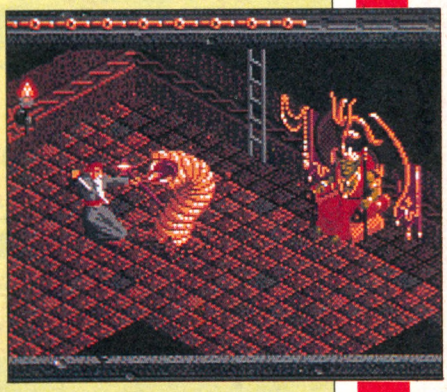
UNE HISTOIRE IMMORTELLE

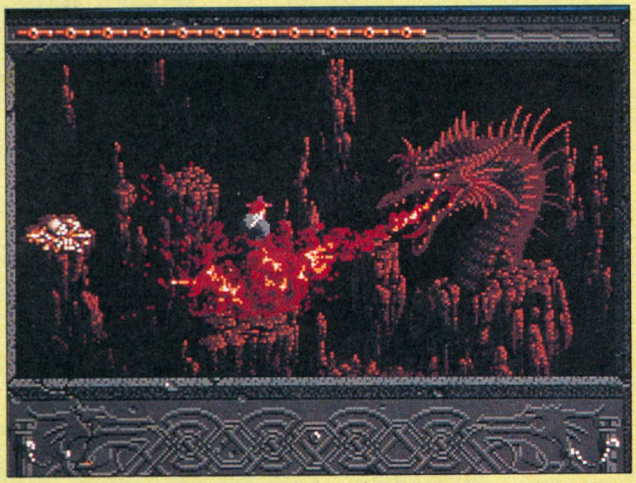
L'auteur de *Marble Madness* et de *Zany Golf* a encore frappé !

Will Harvey, qui avec ces deux logiciels avait déjà fait preuve d'une remarquable maîtrise de la 3D, remet ça avec cette fois un superbe jeu d'aventure parsemé de combats au joystick.

The Immortal vous met dans la peau d'un sorcier (en quête de son maître) parti explorer un sombre donjon. Les graphismes de cet angoissant décor sont d'une finesse incroyable et les personnages d'une grande précision dans le détail. Mais le plus étonnant réside encore dans l'animation. Un exemple : lorsque le personnage principal descend par une trappe à l'aide d'une échelle, il se baisse tout d'abord pour poser son bâton magique, se tape quelques échelons, puis, une fois entré à mi-corps, reprend son bout de bois avant de redescendre. Les animations rappellent celles de *Battle Chess*, le jeu d'échecs en 3D animé. Du reste, comme dans ce dernier, il existe un tas de façons différentes de mourir (la tête implose sous l'effet d'un sort de vibrations sonores, le corps s'empale sur des pics jaillis du mur ou s'aplatit sous une lourde boule tombée du plafond etc.).

Electronic Arts nous annonce cette petite merveille pour le mois de septembre sur ST et Amiga. On attend ça avec impatience car *The Immortal* restera sans doute, comme les deux précédents softs de Will Harvey, une référence dans le domaine du jeu d'arcade/aventure.





NEWS

UBI SOFT A LA COMPIL

L'art d'accommoder les restes - ou comment créer l'événement avec du réchauffé de premier choix...

Lorsqu'elle n'est pas seulement prétexte à refourguer sans vergogne un tas de résidus impropres à la consommation, la compilation peut se révéler intéressante à plus d'un titre (c'est le cas de le dire) :

- Encombrement réduit de par la réunion de hits sous une même bannière, entendez par là jaquette ou disquette.

- Acquisition, pour une somme modique, de succès essentiels.

- Mise à niveau du néophyte sans les errances propres à la jeunesse.

- Profits supplémentaires de l'éditeur avec des produits déjà exploités. Si la sélection est judicieuse, c'est tout à son honneur ! D'ailleurs, nous-mêmes avec nos démos et autres images pieuses, hein, on va pas se gêner...

Bref, une compil de qualité a, en principe, notre faveur. Saluons comme il se doit les dernières en date - celles d'Ubi Soft -, relatives à quelques-uns des thèmes majeurs de la micro bien vécue : simulations de vol et de sport, jeux d'aventure/action, adaptations de dessins animés et autres succès cinématographiques. Les prix oscillent selon les versions (Amstrad CPC, Amiga, Atari ST, PC et compatibles) entre 160 et 300 F environ. Attention, la présence des titres mentionnés se trouve ici tributaire du support. Si par commodité rédactionnelle, nous n'en avons pas fait le détail, vous n'êtes pas dispensés de vérifier à l'achat...

SIMULATIONS

Le réalisme qui fait souvent défaut aux jeux d'arcade figure au rendez-vous avec les simulateurs de vol. Certains offrent une véritable initiation au pilotage comme le célèbre *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer*, présent dans le coffret **Les Dieux du Ciel -** en bonne compagnie avec *Strike Force Harrier*, *Ace 1* et *2*, *ATF* et *Tomahawk* axés sur l'attaque au sol ou aérienne, mais aux commandes succinctes.

Peu de fantaisie au sein des simulations sportives qui ne badinent pas avec les règles et dont l'intérêt réside essentiellement dans l'appréciation des graphismes et de l'animation. **Les Géants du Sport**

.. ACTION !

offre un panorama significatif en nous gratifiant de *Great Courts* (tennis), *Kick off, Football Manager 2, TV Sport Football , Emlyn Hughes International Soccer* (du foot tout ça), *Bobsleigh* (discipline du même nom), *3D Grand Prix* (de la Formule 1, un must en son temps) et *TT Racer* (moto). Rosie, qui fantasme sur les footballeurs, a une préférence marquée pour **Les Fous du Foot** regroupant seulement les quatre titres de foot cités plus haut.

GROUPE ACTION

Depuis des millénaires, le scénario-type des jeux d'arcade/action n'a guère évolué. Sous prétexte de délivrer une princesse ou un général, trouver les toilettes ou détruire le bidule secret qui menace le monde, un baroudeur doit progresser dans un univers hostile. Partant de là, tout est permis ! On peut se faire une idée de ce délire avec **Les Battants** qui propose (outre le splendide *Savage*) les guerriers *Ikari Warriors* , *Commando, Navy Moves*, le mignon *Rick Dangerous* et... *Frank Bruno's Boxing*.

- Mais chef, la boxe c'est du sport !

- Et alors, tu vois bien qu'y a plus d'place dans *Les Géants du Sport* !

CINE

D'ordinaire, un succès cinématographique est loin d'engendrer une adaptation micro époustouflante. Pressé que l'on se sent de mettre sur le marché un produit qui colle à l'actualité, le résultat en souffre forcément. Mais foin de sectarisme, **Clap Ciné** se révèle particulièrement nutritif puisqu'on y trouve à boire et à manger. Pour preuve, ce menu de cinéphile : *Aliens, Ghostbusters, Permis de Tuer, Back to the Future, Tuer n'est pas Jouer, Vivre et Laisser Mourir*. Ajoutez à cela *Charlie Chaplin*, jeu d'aventure ou il s'agit de mettre en scène l'ami Charlot et quelques titres comme*Eidolon, Quartet, Wonderboy* - visiblement destinés à compléter la boîte.

Les personnages de dessin animé se retrouvent eux aussi pixélisés dans quelques œuvrettes qui feront la joie des enfants et des grands dadais. **Cartoons** a de quoi ravir ces créatures infantiles dont nous participons. Formulons toutefois une réserve à l'endroit de *Tom & Jerry 2*, dont les miasmes excrémentiels risquent d'attirer tous les scatophages de l'univers. A part "ça", le reste ne porte pas à conséquence : *Super Wonderboy, Dynamite Düx, Buggy Boy* et *Toobin* sont charmants au possible.

Voilà de quoi tortiller du joystick en attendant la suite - dont nous nous ferons l'écho. Au fait, c'est quand la Noël ?

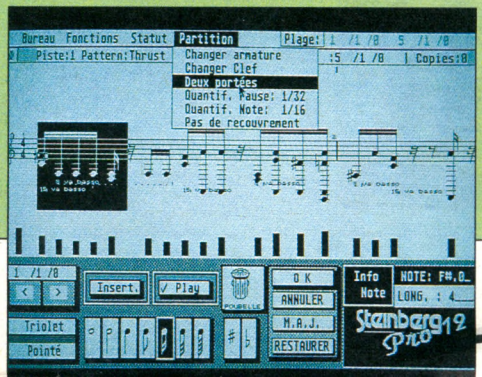
Jean-Claude Paulin

PRO 12 : TOUT POUR LA MUSIQUE !

Grande et superbe chose que la technologie MIDI ! Cependant, même s'il est vrai que les synthétiseurs et autres extensions se vendent maintenant à des prix moins astronomiques qu'auparavant, force est de constater qu'après un tel achat, le musicos techno se retrouve en général ruiné pour un bon moment... Car un accessoire particulièrement utile fait alors défaut à son studio MIDI : le séquenceur.

Ben oui, à quoi bon installer son ou ses instruments, dûments reliés au ST, s'il n'est pas possible de les gérer ? Heureusement, Steinberg Research propose un extraordinaire séquenceur possédant l'immense avantage de se vendre à un prix modique.

Comme son nom l'indique, **Pro 12** est un séquenceur 12 pistes. Bien entendu, cela ne veut pas dire qu'il n'est pas possible de connecter plus de 12 instruments - pistes et canal MIDI n'ayant rien à voir ! Car sur un séquenceur, le nombre de pistes détermine le nombre maximal de séquences musicales qui peuvent être jouées en même temps, alors que le nombre de canaux MIDI détermine le nombre maximal d'instruments pouvant être déclenchés. D'instruments différents, notez bien. En clair, si vos moyens vous le permettent, rien ne vous empêche de mettre 10 synthés sur le même canal - ou d'acheter un séquenceur plus performant.



En fait, le *Pro 12* n'a été conçu que pour permettre au néophyte de faire ses premiers pas en MAO sans trop bourse délier. Naturellement, on retrouve sur ce logiciel les fonctions de base qui ont fait la renommée de son grand frère (le *Pro 24*) : édition d'un pattern sous forme de partition, arrangement d'un song, copies de piste à piste, de pattern à pattern et autres trifouillages. De la même manière, la quantification (c'est-à-dire le réagencement des notes dans le temps, en vue d'obtenir un morceau bien en place) figure au menu.

On peut même dire que dans une certaine mesure (!), le *Pro 12* se révèle bien plus pratique que le *Pro 24*. Car en perdant 12 pistes, l'écran gagne en clarté. De plus le logiciel (et le débutant applaudira !) est entièrement en français - mode d'emploi et écran !

Enfin, au cas où vous envisageriez un jour de passer à la vitesse supérieure (*Pro 24* ou *Cubase*) sachez qu'il reste totalement compatible avec ces deux derniers.

RANX

LES PÉRIPÉTIES DU CÉLÈBRE ANDROÏDE ENFIN SUR MICRO

"Adapté de la BD du même nom, Ranxerox ne décevra pas les connaisseurs et propose aux autres de se plonger dans un univers totalement cyberpunk."

GEN 4

Ce "frite-moi la tête" est doublé d'une partie aventure très stimulante. Un must !

MICRONEWS

Une (arcade) aventure musclée, pleine de rebondissements et de baffes dans la gueule qui va charmer les petits comme les grands.

JOYSTICK

RANX par Liberatore et Tamburini
© ALBIN MICHEL

UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Tél. (1) 48.57.65.52

NEWS

ROGUE TROOPER SE DECHAINE !

Un chien de guerre qui ne se contente pas d'aboyer quand la caravane passe...

Vous vous demandez sans doute qui peut bien être ce troufion verdâtre et musclé qui orne la couverture de Micro News ce mois-ci...

D'où viens-tu, Trooper ?

Un G.I. ricain égaré aux frontières de l'Irak ? Le cuistot du *Clémenceau*, légèrement décoloré par les armes chimiques ? Un adepte de la médecine par les plantes, façon Rika Zaraï ? Le Schtroumpf qui double Schwarzenegger dans son dernier film ?

Que nenni ! Notre gaillard se nomme **Rogue Trooper** et exerce le rude métier de héros de bande dessinée. Célèbre en Angleterre et dessiné par Gibbons, il nous vient des fameux comics où il a fait ses classes tout comme Batman, Spiderman, Superman, Kleptoman, Pyroman et autres monomanes...

Créé pour combattre dans un monde ravagé par un conflit destructeur, Rogue Trooper incarne ce qu'on peut considérer comme le soldat parfait (putain la vache, fils ! Qu'est-ce que ça sonne bien - on dirait la bande annonce de Rambo, dis !). Des chercheurs experts en génétique ont truffé son corps de circuits intégrés et l'ont équipé d'accessoires ultrasophistiqués : un casque, un fusil et un sac à dos - tous trois dotés d'intelligence artificielle, et avec lesquels notre surhomme se trouve en contact psychique permanent. Ce dispositif astucieux permet à son équipement de l'avertir du moindre danger ou d'une éventuelle défaillance technique.

Le sac peut envoyer des messages du genre : "Fais gaffe Maurice, René t'a accroché un poisson d'avril dans l'dos !", et un "Je suis vidé !" provenant du fusil indique que celui-ci est à court de munitions. Si vous avez un ST ou un Amiga, c'est donc à une des aventures de ce sympathique militaire que Krisalis vous propose de participer...

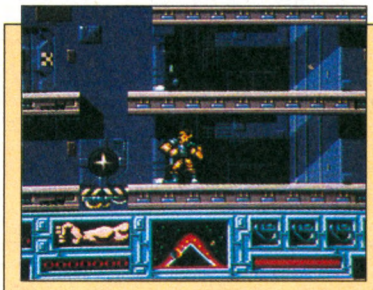
A l'assaut !

Rogue Trooper, presque à poil au début du jeu, visite une base ennemie à la recherche de son précieux matériel. Le fait qu'il ne porte pas d'arme sur lui ne signifie pas pour autant qu'il soit désarmé, car même à mains nues l'animal constitue une véritable machine à tuer. Les zombis qui défendent la base l'apprendront rapidement. Et encore, le massacre ressemble à un épisode de *La petite maison dans la prairie* à côté de ce qui les attend lorsque Rogue aura enfin mis la main sur ses armes ! Cela dit, les bougres méritent bien une telle râclée si l'on en juge par les atrocités auxquelles ils se sont livrés dans leur quartier général : cadavres disséqués sur des tables d'opération, ennemis empalés, salles de torture maculées de sang etc.

Dans cette séquence, le héros emprunte des ascenseurs et active des manettes qui déclenchent l'ouverture de portes, désactivent des pièges ou déverrouillent des armoires qui renferment de l'armement. La seconde séquence met notre supertroufion aux commandes d'un vaisseau spatial - à l'attaque des chars et des vaisseaux ennemis.

Tout comme dans *Space Harrier*, le vaisseau survole un champ de bataille ressemblant à un carrelage de cuisine parfaitement aligné, dont la présence en ces lieux apocalyptiques se révèle passablement étonnante. Mais ne boudons pas notre plaisir, l'action est rapide et le défilement du sol, très bien réalisé, donne un excellent effet de profondeur. Le soft sera livré avec une BD qui vous initiera au monde étrange et violent du soldat de l'avenir. Ça peut toujours vous servir de manuel au cas où vous partiriez faire votre service au Proche-Orient. Précipitez-vous chez les revendeurs !

Marc Lacombe



TOTAL RECALL FOR SCHWARZY

Total Recall - c'est le titre du dernier film de Paul Verhoeven (*La chair et le sang*, *Robocop*) avec en vedette notre bon vieux Schwarzy et sa mâchoire en forme de tiroir-caisse (vu le fric que lui rapportent ses films, ça se comprend).

Cette fois, il ne s'agit plus seulement d'un film d'action ou les méchants tombent par dizaines sous les balles du gentil, mais de ce qui pourrait bien être un des chefs-d'œuvre du cinéma SF des années 90. L'action se déroule en partie sur Mars, où Arnold tente de retrouver les traces d'un passé enfoui au plus profond de lui-même (ah que !).

Evidemment, vous n'échapperez pas à la traditionnelle adaptation sur micro... Cette fois, c'est Ocean qui s'en charge. On doute que les programmeurs réussissent à restituer toutes les finesses d'un scénario aussi riche. Pour le moment, tout ce qu'ils semblent avoir retenu du film, c'est le colosse de Graz en train de cogner à bras raccourcis...

L'adaptation se présente donc comme un jeu de plate-forme et de tir dans lequel vous incarnez le rôle du redresseur de torts autrichien aux prises avec des hordes de méchants au look futuriste. Le sprite tape bien dans la ressemblance, malgré un certain tassement (Arnold a l'air d'un nain). La démarche est toujours aussi reconnaissable (moins bien rendue cependant que dans *Running Man*, un autre soft inspiré d'un film de Schwarzenegger).

Contrairement à Stallone, Jean-Claude Van Damme ou Chuck Norris, qui n'ont encore pas connu les honneurs du pixel-roi (ouf ! on respire !), Schwarzy en est déjà à sa troisième aventure sur micro (*Running Man*, *Predator*, *Total Recall*) ! Faute de concurrence, il pourrait bien être le premier acteur à recevoir un oscar pour ses prestations informatico-ludiques...

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16 1) 48 57 65 52

COWABUNGA!!

LE RETOUR DE L'ACADÉMIE DES NINJA

BIENTÔT DISPONIBLE SUR :
Amiga, Atari ST, C64, Amstrad et PC

Teenage Mutant Hero Turtles,™ April O'Neill,™ Shredder,™ Heroes in a Half Shell,™ Mouser,™ Bebop,™ Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.
Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.
Published by Mirrorsoft Ltd. under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.
Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1989 Konami. © 1990 Mirrorsoft Ltd.
Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071 928 1454. Fax: 071 583 3494.

IMAGE WORKS

KONAMI

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

NEWS

DES SOURIS ET DES ORGUES

Tout sur le 17ème Salon de la Musique...

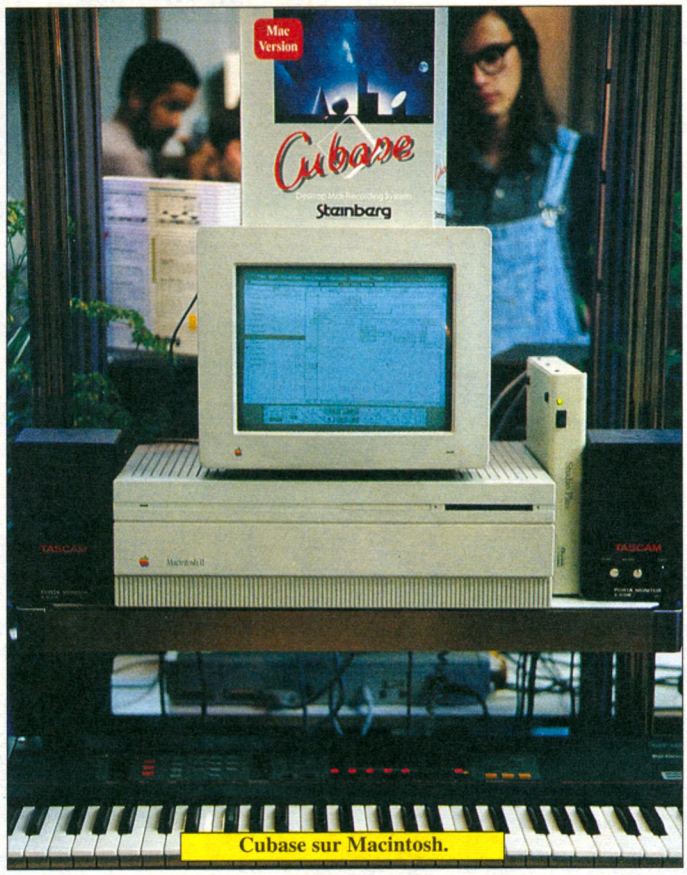
Lorsque j'ai proposé au chef d'aller faire un tour au Salon de la Musique, ce dernier m'a rétorqué, de la voix grave et mâle qui lui vaut toute l'admiration de Rosie : "Ah que si tu fais des photos, évite le sempiternel Atari posé à côté d'un DX7, ah qu'on a vu ça cent fois !". Comme je suis aussi bête que discipliné - ce qui revient au même -, j'ai évité...

LE TOUR DU PROPRIETAIRE

Du coup, commençons par un magnifique DX7 trônant à côté d'un... Amiga. Ben oui, on l'aura compris, mis à part les guitares et autres instruments fonctionnant au gaz de ville, ce 17ème salon laisse encore la part belle au matériel informatique.

A vrai dire, on sent qu'après l'engouement des années passées, le marché tend à se stabiliser. Les éditeurs de logiciels de MAO sont sensiblement les mêmes et les nouveautés consistent pour la plupart en des adaptations de programmes ayant fait leurs preuves sur d'autres formats.

Bref, chez Saro, importateur de Steinberg, outre **Pro 24** sur Amiga, un peu plus convivial que sur ST du fait de l'adjonction de moult icônes, on peut voir **Cubase 1.0** porté sur Macintosh. Bien entendu, le ST n'est pas oublié pour autant puisque *Cubase* - décidemment séquenceur vedette - se voit adjoindre un petit frère de choc : **Cubeat**. Pas le temps de détailler ici le noble parent, sachez toutefois qu'il propose deux fenêtres d'éditions, l'une pour le Key et l'autre pour le Drum Edit ; qu'il dispose de 16 x 64 pistes ainsi que des fonctions qui ont fait la célébrité de son grand frère : quantification itérative, cycle fin, suivi des événements MIDI d'un morceau quel que soit l'endroit où on commence à le faire tourner, reconnaissance des accords et autres merveilles...



Cubase sur Macintosh.

En ce qui concerne l'édition de sons, la gamme synthworks s'enrichit d'un très attendu **SY 77** dédié au nouveau Yamaha. Enfin, le stand Saro regorge également de hardware destiné à faciliter la vie de l'utilisateur. On retiendra surtout un **Midi Patch Bay** de chez Wardorf, sorte de gare de triage pour information MIDI, qui épargne au musicien de s'emberlificoter dans une montagne de câbles MIDI, ainsi qu'une interface digitale analogique Steinberg, dédiée à l'éditeur de samples **Avalon**. Ce dernier périphérique permet entre autres d'entendre en qualité 16 bits ses échantillons en temps réel, sans être obligé de repasser par le sampler et surtout de repiquer directement les données provenant d'un lecteur de CD ou d'un DAT. Pour sûr, l'Atari constitue une bien belle chose - mais son moniteur n'est pas vraiment bâti pour reproduire les fréquences sonores avec tout le respect qui leur est dû.

APPORTEZ-MOI LA CARTE !

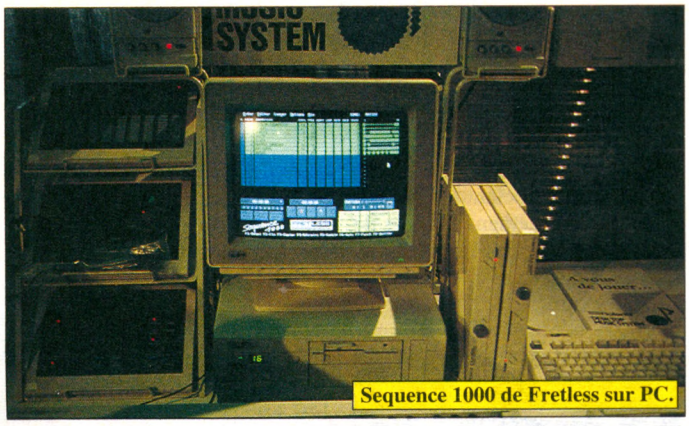
A deux pas de là, point d'Amiga ni d'Atari mais des PC comme s'il en pleuvait. Pas de doute, nous voici chez Fretless. L'éditeur français propose la version 4.0 de son séquenceur 1000 pistes (!) justement nommé **Sequence 1000** - qui se voit doté d'un éditeur de partitions.

Sur le même stand, une très intéressante carte Roland pour PC, la **Lapc-1**. Cette carte longue, intégrant à la fois une interface MIDI et un module de son multitimbral est pour le moins complète : cette interface compatible MPU-401 permet au PC de "causer MIDI". Quant au processeur de sons, il se révèle être, en toute simplicité, un MT-32L - rappelons qu'il s'agit là d'un expandeur Roland bénéficiant de 8 voies, plus une batterie à décoller les tympans du hardos le plus blasé. Vous allez voir qu'à force de faire autant d'efforts, les éditeurs vont finir par faire du PC une machine tout à fait acceptable - musicalement parlant ! Cela dit, pour permettre à la *Lapc-1* de communiquer avec le monde extérieur, il faudra lui adjoindre un boîtier MCB-1.

(Eh vous, les Ataristes, arrêtez de vous marrer comme des bossus ! C'est pas très sympa de se moquer des pauvres gens qui sont obligés de rajouter une pelletée de cartes dans leurs PC avant d'émettre le moindre son !)

Continuons notre petit marché chez Music-Land avec probablement la seule et véritable nouveauté du salon, tout du moins en termes de micro : l'**Adac-ST** qui n'est autre que l'adaptation de l'*Adac SE*.

Ce merveilleux outil permet de faire du direct-to-disk au moyen d'un disque dur Atari ou compatible. Avec un HD de 40 Mo, voici l'Atari capable de traiter un échantillon de 4 minutes avec une qualité de restitution à tomber par terre : 32, 44, 1 ou 48 Khz en 16 bits ! Naturellement, le tout est synchro MIDI Time Code et SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers - un simple code permettant de synchroniser son et image vidéo). Cela veut dire



Sequence 1000 de Fretless sur PC.

qu'il est possible, dans le cadre d'une configuration MIDI, d'utiliser par exemple des voix ou des instruments acoustiques. Pour le moment, la chose ne fonctionne qu'avec le séquenceur **Créator** mais d'ici peu, les produits Steinberg devraient eux aussi profiter de l'opportunité. Ceux qui se sont essayés à l'édition de sons samplés sur micro-ordinateur savent à quel point l'outil informatique est puissant. Imaginez maintenant la même chose sur un morceau complet ! Pas encore le tout digital mais ça s'en rapproche de très très près. Tenez, le système *Adac* permet même de connecter un DAT au moyen de l'interface **Adac-ST DAT**.

Bref, l'informatique musicale semble avoir atteint l'âge de raison et les utilisateurs ont compris qu'utiliser le MIDI à bon escient était la seule solution. Ouf !

Cyrille Baron

Pro 24 et l'Amiga.

NEWS

DANS LA COLLECTION CRYSTAL INFOGRAMES PRESENTE

Alpha Waves

« Ils ont créé la machine à rêver... »

Passeport pour un nouveau monde : LA REALITE VIRTUELLE. Au programme : explorez un labyrinthe d'ondes et de lumière, découvrez la mécanique des rêves et défiez la puissance des ondes ALPHA. Une expérience hallucinante, riche en sensations irréelles jusqu'alors inconnues.

▲ 2 MODES : EMOTION OU ARCADE
▲ 256 SALLES A DECOUVRIR
▲ UNIVERS 3D TEMPS REEL
▲ 1 A 2 JOUEURS SIMULTANÉS
▲ 100 % NEW AGE

INFOGRAMES

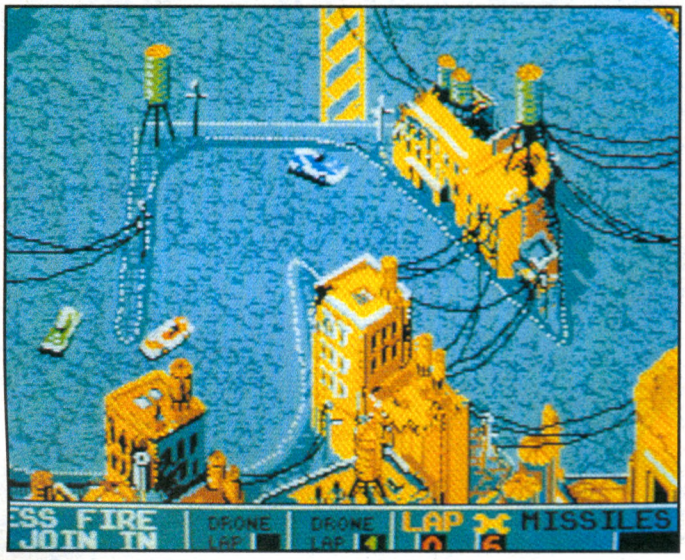
Disponible sur ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

NEWS

VAVAVROOM!

Les créateurs de *Super Sprint*, la géniale course de voitures, ont encore frappé... Leur prochain hit se nomme **Badlands**. Adapté d'un jeu d'arcade de Tengen, cette simulation vous met une fois encore au volant d'une bagnole lancée à toute allure dans une compétition dont l'enjeu est votre vie. Pour en sortir vainqueur, il suffit de tamponner sans complexe des tombeaux ambulants et d'utiliser toutes les magouilles possibles pour battre vos deux adversaires.

Huit circuits sont proposés, tous extrêmement dangereux avec leurs virages à 180°, des dos d'âne, des barrières mouvantes, des nappes d'huile et enfin des tunnels où l'on conduit en aveugle durant un court instant. Tout cela paraît fort risqué - mais ne serait rien sans les missiles dont disposent les deux autres participants et qu'ils n'hésiteront pas à balancer dans une belle gerbe d'étincelles... *Badlands* sortira en novembre (pour compatibles PC,

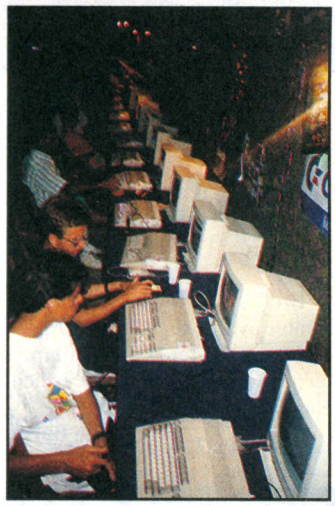


MEA COOL PAS !

Aïe ! Pas cool du tout, même ! Dans notre dernier numéro, nous vous parlions de la société **Core Design** en la présentant comme une équipe de programmeurs ayant rejoint Mirrorsoft. Grave erreur ! *Core Design* n'a rien à voir avec ladite firme, si ce n'est son dossier de presse, rangé à la hâte dans celui de Mirrorsoft par notre bien-aimé rédacteur en chef adjoint au moment où il se baissait pour ramasser sous les tiroirs d'un bureau la culotte de Rosie (qui la réclamait de ses lèvres humides)... mais le reste ne vous concerne pas... Bref, on prie *Core Design* d'accepter nos humbles excuses et on promet que ça ne se renouvellera pas. D'autant que leur dernière création, **Corporation** (un superbe jeu d'aventure en 3D) se révèle suffisamment originale pour qu'on ne la confonde avec aucune autre...

TITUSMANIA

Titus continue de faire des siennes en s'associant au premier salon spécifiquement ludique de l'histoire de la micro : **Ludomania**. Organisé par Comeve, société dont l'activité principale consiste surtout à créer l'événement, *Ludomania* a pour but d'offrir à plusieurs centaines d'enfants par jour, la possibilité de découvrir l'univers de la micro à peu de frais. La grande première s'est déroulée du 1er au 15 août à La Grande Motte. Pour 30 F, les jeunes et les moins jeunes pouvaient s'installer durant trois heures devant l'un des 110 Amiga mis à leur disposition au sein du Palais des Congrès et éclater les scores sur les jeux Titus - tout en dégustant des boissons gratuites.



La couverture médiatique importante de cette manifestation - trois émissions-jeux retransmises par Télé Monte-Carlo - a permis d'offrir plusieurs milliers de cadeaux (tee-shirts, jeux Titus et Amiga 500). Qu'on se le dise, *Ludomania* à La Grande Motte n'était qu'un coup d'essai, d'autres salons suivront prochainement ! Pour tous renseignements : **3615 Ludomania** ou **3614 Comeve**.

PETARD MOUILLE

Si on vous dit **TNT**, à quoi pensez-vous ? A de l'explosif, mon pote ! Eh bien c'est raté, because c'est le titre de la nouvelle compil' de Domark et qu'elle n'a rien de pétant... Jugez plutôt : *Hard Drivin'* (passable), *Toobin* (navrant), *APB* (désespérant), *Dragon Spirit* (urticant) et enfin *Xybots* (&$% !!!).

Bref, rien de bien réjouissant - d'autant plus que le prix (299 F sur ST et Amiga, 250 F sur Amstrad CPC et 200 F sur C64) a de quoi vous glacer d'effroi. Bien que nous soyons de farouches défenseurs des compilations, notre honnêteté l'emporte et nous ne dirons qu'une chose : n'achetez pas !

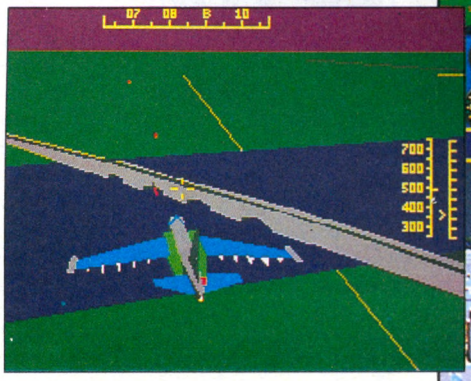
PINCEAUX MICRO

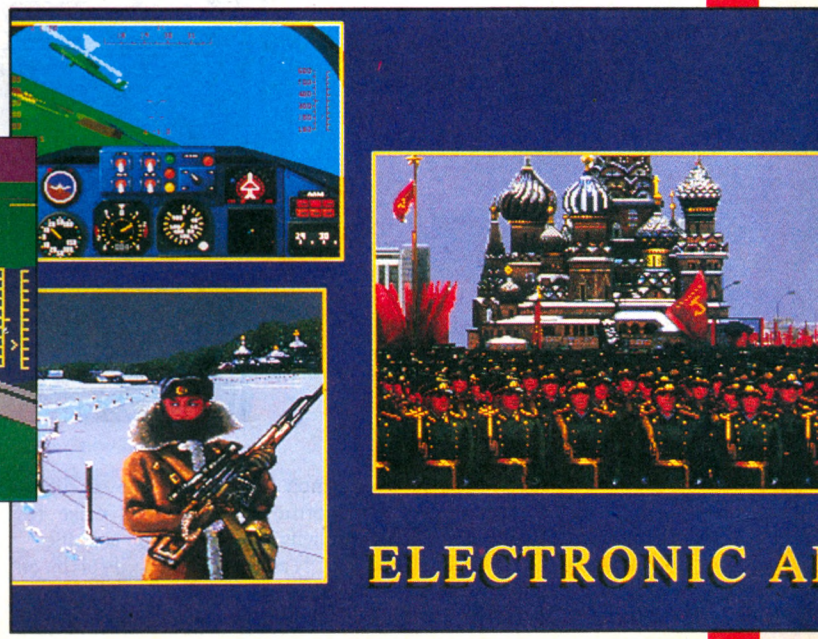
Les Ataristes n'enviaient plus qu'une chose aux possesseurs d'Amiga - leur somptueux logiciel de dessin : **DeluxePaint**, édité par Electronic Arts. Qu'ils se calment, *DeluxePaint* sort enfin sur ST et comprend toutes les options possibles et imaginables (dont l'animation) pour faire de vous un as du dessin sur micro. Le prix tournera autour de 500 F lors du lancement et montera jusqu'à 600 F à partir du 1er décembre. Très prochainement en test dans votre magazine préféré.

SIMULATION TRANSFUGE

A l'instar des films de guerre ou d'espionnage, les jeux mettant en scène des armées combattantes profitaient toujours de la circonstance pour exalter les valeurs du vieil Occident..., les Soviets faisant figure de vilains pas beaux (comme il se doit). Les époques changent, les jeux aussi - Gorby-le-Matois y serait-il pour quelque chose ? -, tant et si bien que le prochain simulateur de combat aérien signé Electronic Arts a franchi le Rideau rouillé...

Le titre à lui seul ne laisse planer aucun doute sur la nature du soft : **Stormovik**. Quant au sous-titre, il est plus qu'éloquent : *SU-25 Soviet Attack Fighter*. Ah ! quelle joie de se retrouver dans la peau d'un pilote à la face rougeaude qui consomme autant de vodka que son zingue bouffe de kérosène... *Stormovik* (qui n'est pas Vaporub) est entièrement en 3D - réalisme garanti... Sortie prévue en octobre sur PC et compatibles au prix de 300 F environ.





SHOOT AGAIN ONE MORE TIME !

Une borne d'arcade comme au café, qui trônerait fièrement dans votre chambre, entre la chaine hi-fi et la commode, ça vous dit ? Eh bien, *Shoot Again* vend la machine et loue le jeu.

Jouer au troquet du coin, c'est super, mais ça coûte une fortune... constatais-je à la fin des années 70 entre deux parties de *Space Invaders* ou de *Pac Man*.

En ces temps bénis où les études, de plus en plus secondaires, touchaient à leur fin, mes potes et moi-même rêvions pendant l'intercours à un futur dans lequel il serait possible de dégommer du Martien à domicile au moyen de machines qui restaient encore à inventer. En général, la sonnerie du lycée nous ramenait à la réalité scolaire, et c'est en courant vers la salle de classe qu'on mettait un terme à notre débat philosophique préféré...

CIVILISATION DES LOISIRS : POUR AUJOURD'HUI OU POUR DEMAIN ?

Très vite, les premières consoles, puis les micro-ordinateurs, apportèrent une réponse à cette angoissante question. Les sprites de nos 8 bits étaient aussi minuscules que les aliens qu'ils étaient censés représenter méchants. Du coup, c'est vaguement déçus et affligés d'un mal de crâne tenace qu'on aborda les années 80.

Depuis, les fanas de l'arcade en charentaises, après avoir acheté des lunettes, se sont procurés une console japonaise ou un ordinateur de course. De nos jours, c'est assis sur son lit, en écoutant le dernier Prince (mon Dieu, faites que ce soit le dernier !), qu'on pulvérise les aliens et ses scores de la veille.

N'empêche... Chaque fois qu'on passe devant une salle de jeux, force est de constater que les bornes d'arcade ont elles aussi évolué, et que nos cartouches et disquettes ont toujours un bon train de retard en dépit des progrès constatés. Dans les chaumières, ça clignote dur mais ça ne scrolle pas aussi finement qu'on veut bien nous le faire croire. Vois-tu scarabée, la révolution a parfois le désagréable arrière-goût du "mieux que rien". Moi, je trouve ça pire que tout.

C'EST ALORS QUE...

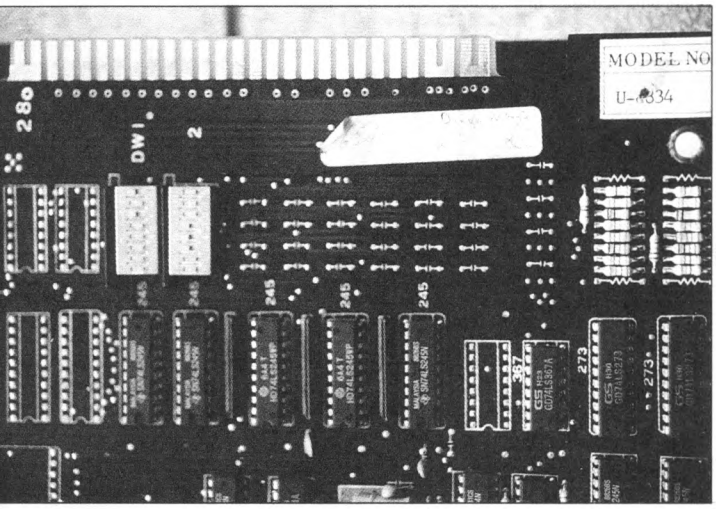
Sommes-nous donc condamnés à jouer jusqu'à la fin des temps sur des machines molles aux graphismes pelucheux - dès lors qu'on les compare aux jeux des salles d'arcade ?

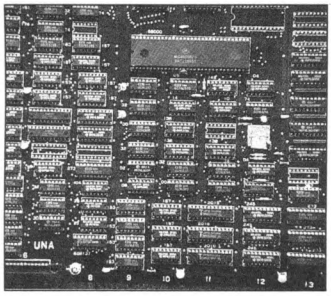
Grâce à la société **Shoot Again**, la réponse est non : nous ne sommes pas condamnés à jouer jusqu'à la fin des temps sur des machines molles aux graphismes pelucheux, dès lors qu'on les compare aux jeux des salles d'arcade - sûrement pas.

Pour ménager le suspense, ajoutons même à cela que le passionné de jeu d'arcade voit poindre l'éventualité d'un avenir en surbrillance. Car depuis début septembre en effet, *Shoot Again* commercialise deux machines absolument époustouflantes.

Attention, je parle de véritables machines d'arcade, avec un véritable écran de machine d'arcade, un véritable joystick de machine d'arcade, de véritables jeux de machines d'arcade - mais chez vous...

Pour 9 900 F, vous pouvez embarquer le modèle Cabaret et pour 13 900 F le modèle Prestige. La différence de prix s'expliquant du fait que le modèle le moins cher est





un peu plus petit (environ 1,40 m) et n'accepte que les jeux horizontaux. L'autre modèle, en revanche, dispose d'un écran horizontal/vertical et mesure facile 1,70 m de haut. Impressionnant !

RENDEZ-VOUS AVEC JAMA

Vous allez me dire, ça fait cher pour jouer à un seul jeu dont on risque de se lasser. Mais qui parle d'un seul jeu ?

Figurez-vous qu'il existe une norme - la norme **Jama**. Tous les jeux qui s'y conforment sont acceptés par les bornes d'arcade *Shoot Again*. Comme elle est commune aux plus grands constructeurs (Sega, Konami, Taito, SNK, Capcom, Irem, Jenpass et même Démeilleurs), la conclusion d'une logique implacable se dévoile à nos yeux : les plus grands jeux tournent sur les machines d'arcade *Shoot Again*.

Bien entendu, un jeu de ce type tient sur une carte bourrée de composants. A 2 000 F la carte, pas question de tout acheter... Et encore, le prix des jeux de café varie suivant l'offre et la demande. Un produit comme *Final Fight* vaut pour le moment 13 000 F !

Du coup, nos bienfaiteurs vous proposent de louer vos cartes...

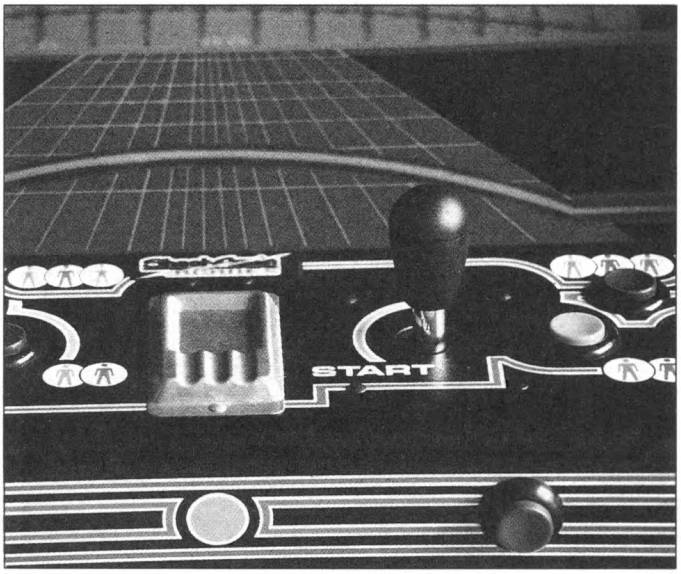
Pour 500 F par mois, il est possible de disposer à domicile de ce qui se fait de mieux. Grâce à la fameuse norme *Jama,* il ne faut pas plus de dix secondes pour changer le hardware. On connecte au moyen d'un contacteur rappelant furieusement celui des cartouches, et roule Raoul !

D'un côté de la carte, il y a le jeu, de l'autre, les composants spécifiques permettant à la machine de se comporter comme la borne d'arcade d'origine. Construites en France, les bécanes disposent d'un écran Antarex et d'un joystick de compétition. Bon plan : les deux modèles sont équipés d'un monnayeur et vous pouvez fixer le prix de la partie. A vous d'organiser des matchs payants avec vos potes - de toute façon, ça leur coûtera moins cher que dans les salles d'arcade et à vous, ça rapportera de quoi louer un autre jeu le mois suivant. En organisant une compétition sur *World Cup 90*, par exemple, les 500 F seront vite remboursés ! En prime, comme vous aurez accès au hardware, rien ne vous empêche de trafiquer les switches pour ne voir, par exemple, que la fin du jeu, vous mettre des vies infinies, des bonus, vous entraîner sur un tableau spécifique etc. Bref, jouer chez soi, ça n'a que des avantages...

Vous trouvez ça cher ? Réfléchissez au prix d'une bonne console jap, à celui d'un joystick supplémentaire et essayez un peu de retrouver vos vieilles factures - histoire de voir combien vous avez déjà englouti dans des cartouches.

Pire, si vous avez un micro qui ne sert qu'à jouer, pensez au prix des drives, moniteurs multisynchros, mémoire supplémentaire (salut Doc Amiga !) et autres prothèses qui vous vident un porte-monnaie en moins de temps qu'il n'en faut à Paulin pour picoler trois caisses de vin vieux. Là aussi, ajoutez le prix du logiciel. Étonnant, non ? Enfin, console ou micro, songez aussi au fait que votre bécane sera dépassée dans quelques mois.

En revanche, avec la solution imaginée par *Shoot Again*, à moins qu'une révolution ne se produise dans le monde de l'arcade, pas de soucis à se faire : la norme *Jama* est indéboulonnable pour un bon bout de temps.



SOYONS RÉALISTES

Oui, bonne idée, soyons réalistes : tout le monde ne possède pas pour 13 000 F de matériel informatique et tout le monde ne dépense pas 500 F de jeux par mois. A tout bien considérer, qui peut se vanter de disposer sur console ou micro d'un jeu comparable à sa version de salle ?

Je vois que nous sommes d'accord... C'est un peu plus cher mais il n'y a pas mieux. La qualité se paie, mais comme chez *Shoot Again* ils ne sont pas chiens, on peut la payer en trois fois.

Merci encore, m'sieur Again : si j'osais, j'vous appellerais Mister Shoot. En ce moment sont disponibles les cartes de **Dragon Ninja**, **World Cup 90**, **Cadash**, **Prehistoric Isles**, **Hell Fire**, **Double Dragon 2** et **Chelnov**. C'est déjà suffisant pour s'occuper quelques mois mais on est dynamique ou on ne l'est pas.

Chez nos amis apparemment, on l'est, puisque les nouveautés devraient arriver dès maintenant avec trois cartes par mois. En septembre : **Nemesis**, **Bay Route**, **Street Smart.** Ce dernier jeu n'est pas très connu mais d'après les photos d'écran, ça n'a pas l'air triste.

Octobre sera rouge avec **Crime City**, **R-Type** et **Shinobi**. Joli mois, hein ? Et c'est pas fini, en novembre : **Strider**, **Record Breaker** et **Lord of the King,** excusez du peu ! Décembre enfin (vous noterez avec plaisir que ça tombe encore cette année aux alentours de Noël) : **Shadu Dancer**, **Superman** et... et... **Ghouls'n' Ghosts** !

Arcade, console, micro, console, arcade. La boucle est bouclée. Je repense d'un coup au troquet du lycée et à son *Space Invaders* qui fuit dans le temps. J'avais 16 ans et je rêvassais... Je tourne la tête deux secondes, et paf ! voilà que le progrès en a profité pour rattraper les choses de la vie qui passaient là par hasard. Ma foi, dans ces conditions, c'est un plaisir de prendre de l'âge...

Cyrille Baron

NEWS

CONCOURS S.E.U.C.K. : LE VAINQUEUR !

Il y a quelques mois, nous vous demandions de nous envoyer les jeux que vous aviez créés avec S.E.U.C.K. Les candidats ont planché comme des bêtes - l'heure du jugement est enfin arrivée !

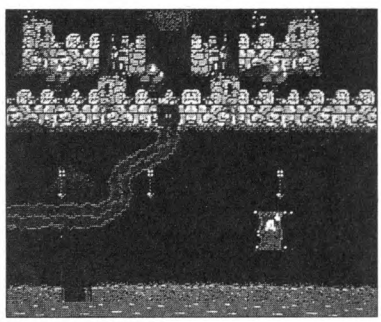
Ne comptez pas sur nous pour vous flatter et vous dire que que vous êtes tous formidables, que nous avons eu un mal fou à vous départager et que finalement tout le monde est ex-æquo. On n'est pas à l'*Ecole des fans* et je ne m'appelle pas Jacques Martin ! Nous avons reçu de tout, du bon et du moins bon : des softs d'une laideur repoussante très agréables à jouer, et inversement des productions aux graphismes splendides - sans bruitages ni musique et sans grand intérêt de jeu.

Certaines réalisations se hissent au niveau des logiciels professionnels et mériteraient presque un Top du mois si nous devions les noter en toute objectivité. Quant au gagnant de ce concours, même s'il se révèle meilleur que bien des professionnels, nous ne lui attribuerions en tout et pour tout que 3 Joysticks (excellent).

Passons maintenant en revue les six joyeux nominés...

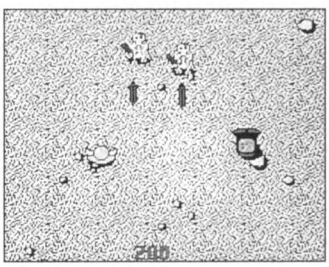
ARTUS
(Pascal Lesage-Atari ST)

Juché sur un tapis volant, un mage survole des contrées médiévales tout en évitant les tirs de catapultes et les flèches des archers. Une idée originale (ça n'a l'air de rien, mais personne n'y avait pensé avant !), qui fait un peu oublier les quelques imperfections techniques. En plus, on peut jouer à deux en même temps !



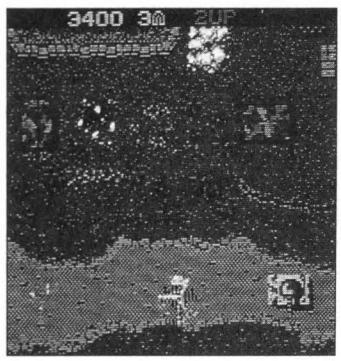
FANTASY LAND
(Frank Fasolin - Amiga)

Un barbare casqué s'aventure dans des territoires infestés de bestioles malfaisantes et de squelettes belliqueux. Une excellente réalisation, peut-être même la meilleure, mais le jeu est presque la copie conforme de *Nightmare*, un jeu MSX.



HELIWAR
(Pascal Lesage - Atari ST)

Sans doute pendant la guerre du Vietnam (à moins que les uniformes des types ne soient des uniformes allemands, on ne distingue pas bien...), un hélicoptère survole des rizières en canardant tout ennemi qui a le malheur de passer à la portée de ses mitrailleuses. Il est possible de jouer à deux simultanément et le programme, techniquement, se révèle très réussi.



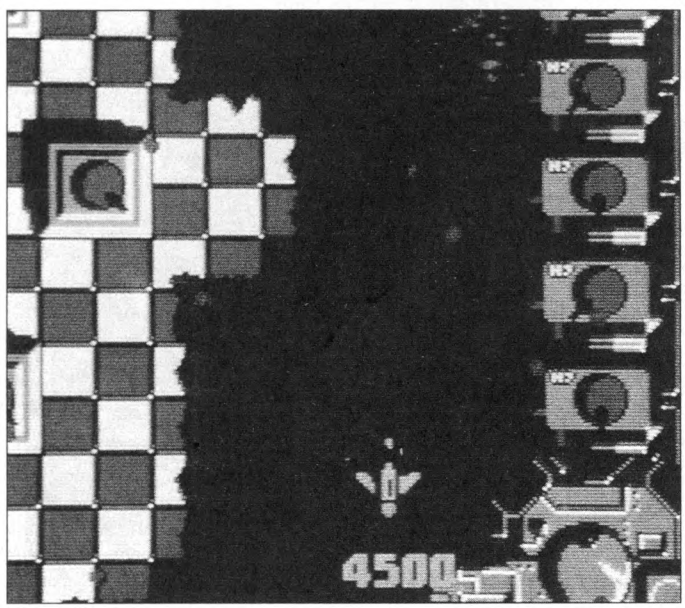
STRIKE
(Florent Hamen - Amiga)

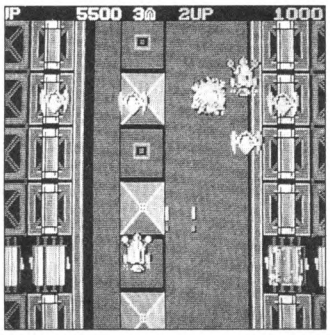
Un shoot'em up à scrolling vertical classique, dans lequel vous dirigez un ou deux vaisseaux (en mode deux joueurs simultanément) au-dessus de bases spatiales colorées. Les bruitages sont superbes (on soupçonne les auteurs d'avoir digitalisé les sons typiques de la *Guerre des étoiles*), et un scrolling différentiel sur deux niveaux donne aux décors une dimension de profondeur.

VOYAGER 2
(Jean-Claude Masset - Atari ST)

Un vaisseau spatial canarde, comme d'habitude, tout ce qui bouge, et ce avec une rapidité étonnante. Une excellente réalisation, quoique le choix des couleurs soit parfois étrange (faudrait arrêter de fumer la pelouse !). C'est de loin le projet le plus réussi sur le plan technique. Pour deux joueurs également...

Strike

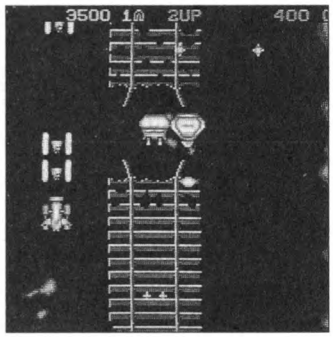




THE UNDERGROUND IN THE SPACE (Gilles Cayez - Atari ST)

Au-dessus d'un décor original - mais lassant - dévoilé par un scrolling vertical, un vaisseau spatial (encore un !) tente de se frayer un chemin à travers une horde d'aliens au look original. On apprécie particulièrement l'ambiance étrange du jeu et les explosions, surprenantes et bien réalisées. Là encore, présence d'un mode deux joueurs.

Inutile de faire durer le suspense plus longtemps : après de difficiles délibérations destinées à départager **Artus, Fantasy Land** et **Strike**, la rédaction de Micro News a finalement décidé de décerner le prix du meilleur logiciel créé avec S.E.U.C.K à **Strike**, de **Florent Hamen** (aidé de **Xavier Cavin** et **Pierre Mougenot**) pour l'originalité de ses bruitages, sa jouabilité remarquable et l'option deux joueurs qui double l'intérêt du jeu (rien de tel qu'un petit carnage entre amis pour vous remonter le moral !).



Le petit veinard va donc partir trois jours à Londres avec la personne de son choix (à sa place, on choisirait Anaïs Jeanneret !), voyage en avion et hôtel en plein cœur de Londres compris. Là, il recevra des mains d'un responsable de Palace Software un certificat **Best French S.E.U.C.K Player**, des jeux Palace et Outlaw, ainsi que des posters.

Quand on observe les qualités de chacun des jeux sélectionnés : l'originalité d'*Artus*, le mode deux joueurs d'*Heliwar*, le look étrange des vaisseaux d'*Underground...*, la rapidité de *Voyager 2* et la perfection technique de *Strike* et de *Fantasyland*, on s'apercoit que les auteurs ont su pousser S.E.U.C.K au maximum de ses capacités dans chacun des domaines abordés. Qui réussira le premier à rassembler toutes ces qualités pour nous pondre un des meilleurs jeux qu'on ait jamais vu sur un micro-ordinateur...

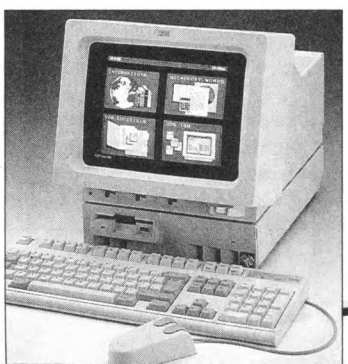
Pourquoi pas vous ?

Marc Lacombe

INFOGRAMES ET LE PS1

Le PS1, nous autres enfants pauvres de la micro ludique, nous n'en avons pas beaucoup entendu parler. Et pourtant, ça a bien failli être l'instrument du tournant décisif d'IBM vers la micro familiale... Ça a bien failli, mais ça ne se fera pas ! En effet, le constructeur a, pour des raisons qui lui sont propres, purement et simplement changé son fusil d'épaule.

Considérant que la demande d'ordinateurs familiaux est inexistante - en France tout du moins -, il s'en est retourné à sa vocation première, à savoir le professionnel et le semi-professionnel. Nous voici donc avec une machine à vocation grand public, détournée de sont but originel. N'empêche que quelques éditeurs dynamiques et fougueux se sont lancés à fond dans les entrailles de la machine pour en tirer le maximum et créer toute une gamme de jeux compatibles. Parmi ces jeunes loups, figure en bonne place Infogrames qui propose dès aujourd'hui, rien moins que 16 jeux : **Hostages**, **Operation Neptune**, **North & South**, **Tintin sur la Lune**, **La Quête de l'Oiseau du Temps**, **Meurtre à Venise**, **Billard Simulator**, **Pop'Up**, **Bobo**, **Purple Saturn Day**, **Teenage Queen**, **Action Service**, **Terrain Editor**, **Bubble Ghost**, **American Dreams et Welltris**, auxquels viendront se joindre prochainement deux autres hits : **Kult** et **Full Metal Planet.**



Pour reconnaître ces derniers, pas de problème, ils comporteront un sticker indiquant leur paternité.

Quelques détails au sujet de la machine : microprocesseur Intel 80286, vitesse d'horloge de 10 Mhz, mémoire vive de 512 Ko ou 1 Mo, lecteur de disquettes 3"1/2 de 1,4 Mo (suivant la configuration) disque dur de 30 Mo, écran VGA monochrome ou couleur etc. Question look, c'est pas très réussi - on dirait Beaubourg vu du haut de Notre-Dame - mais l'important, c'est que ça marche !

Pour toute information complémentaire, allez donc rendre une petite visite au revendeur agréé IBM de votre ville, il se fera un plaisir de vous guider.

NEWS

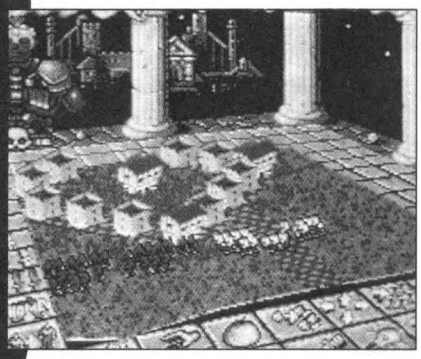
UN MONDE A PART !

***Powermonger* va vous secouer le destrier...**

Après l'immense succès de *Populous*, les programmeurs de chez Bullfrog auraient pu prendre une retraite bien méritée et aller élever des chèvres en Ardèche... Mais les bougres ont préféré se remettre au travail et nous concocter un nouveau logiciel à côté duquel le déjà génial *Populous* tient du jeu à cristaux liquides made in Hong-Kong - vendu 34,75 F chez Mammouth !

STRATÉGIE MÉDIÉVALE

Voici donc **Powermonger**, un jeu de stratégie dans lequel vous allez tenter de prendre le contrôle d'un monde médiéval secoué par les guerres et les famines. Vous êtes un des Powermongers - quatre grands seigneurs qui se disputent la domination du royaume - et il vous faudra conquérir deux cents territoires pour devenir le maître de ce monde miniature...



Pour cela, vous devrez gagner l'appui de la population, grâce au pouvoir de l'argent, en négociant, ou par la force ! Les trois autres Powermongers sont dirigés par l'ordinateur, mais on peut jouer contre un ou plusieurs copains par l'intermédiaire d'un modem.

DES LIEUX ET DES GENS

Cette aventure fantastique va donc vous permettre d'intervenir sur un monde qui évolue même si vous ne vous en occupez pas.

Les paysages sont représentés en 3D : vous pouvez les observer sous l'angle de votre choix et même zoomer sur certaines parties du décor. Le pays se compose de lieux très variés : montagnes, vallées, villages de pêcheurs, champs, rivières, forêts, villes etc.

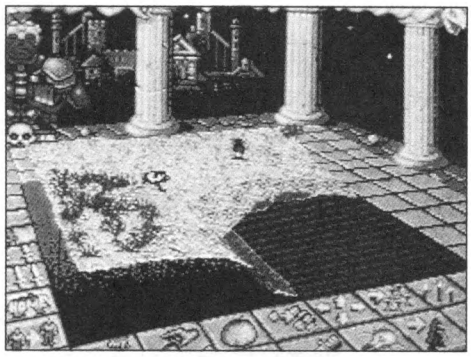
Lorsque vous réussissez à rallier une partie des habitants à votre cause, leur chef prend place à vos côtés sur le bord de la carte. Vous pouvez alors lui donner des ordres qu'il fera exécuter par ses subalternes.

Vous devez également veiller à la prospérité de vos territoires en influant sur une multitude de paramètres, comme rentrer les moutons lorsque l'hiver arrive, semer des graines au bon moment ou faire les récoltes de façon à éviter que la famine ne frappe vos administrés. Vous pouvez également demander à votre peuple de concentrer son inventivité sur un domaine particulier (armement ou agriculture) et obtenir ainsi une avance technologique déci-sive sur vos adversaires. Bien entendu, vos sujets vous serviront jusqu'au bout et accepteront même de combattre sous votre bannière, ce qui permettra la conquête de nouveaux territoires.

LE RÉALISME À SON MAXIMUM

Les graphismes se révèlent d'une précision étonnante, et ce malgré leur très petite taille : chaque personnage (ou animal) jouit d'une animation parfaite, se débrouille tout seul, se déplace dans le décor et se livre à diverses activités qui varient selon les saisons et la météo ! Mais comment font-ils pour donner vie à des personnages de quatre pixels de haut alors que toute les merveilles de la science ne réussiraient pas à faire luire une étincelle d'intelligence dans l'œil d'un animateur de radio libre ? On peut se le demander...

D'autant que les auteurs ont poussé le réalisme à son maximum : il est possible d'obtenir des informations sur tout ce qui se présente à l'écran (y compris les vaches, les oiseaux et les arbres !). Tout le monde a un nom, une maison, un métier et même un niveau d'intelligence ; les oiseaux (qui peuvent vous être utiles en tant que pigeons voyageurs) migrent l'hiver vers des cieux plus cléments ; lors des combats d'armée à armée, les âmes des soldats tombés au champ d'horreur s'élèvent vers le ciel...



Mais jusqu'où iront-ils ? Pourquoi pas aussi un bruit de chasse d'eau lorsque les habitants se rendent en courant aux toilettes ? Jamais on n'aura vu un tel soin apporté aux détails dans un jeu de stratégie. De plus, comme dans *Populous*, tout se joue à la souris grâce à une série d'icônes placées dans un coin de l'écran, ce qui simplifie considérablement le maniement du logiciel.

Powermonger a donc toute les qualités requises pour remporter un large succès. De toute manière, on peut tirer un coup de chapeau à l'équipe de Bullfrog, qui jusqu'ici nous a toujours proposé des jeux originaux, passionnants (*Fusion*, *Flood*) et toujours peaufinés jusque dans les moindres détails. Ce qui n'est malheureusement pas le cas de tous les éditeurs !

Marc Lacombe.

JUMEAUX DU DIABLE

Le mois dernier, nous vous parlions de **Pang** et d'**Oops Up**, deux logiciels venus d'éditeurs différents (Ocean et Demonware), qui avant même leur sortie défrayaient la chronique bien contre leur gré. Car non contents de se ressembler comme deux gouttes d'eau, ces deux jeux semblent être marqués par une terrible malédiction, puisque le simple fait d'en parler nous a fait commettre toute une série d'erreurs...

Le texte de notre article commencait par "regardez bien ces deux photos", et vous n'aviez droit qu'à une seule illustration, celle de *Pang*. Deuxième erreur : *Pang*, que nous attribuions à US Gold, nous vient en fait de chez Ocean.

Malédiction ou abus de plantes hallucinogènes ignominieusement dissimulées dans nos sandwichs du midi ? On ne le saura jamais... Quant à l'autre mystère, concernant l'incrimination d'un ignoble plagiaire, il s'éclaircit. Il semblerait que ce soit *Oops Up* (d'ailleurs nettement moins élaboré que *Pang*) qui ait repris toutes les bonnes idées du jeu d'arcade qui se trouvait à l'origine de *Pang* - adaptation officielle. L'affaire est donc réglée, Demonware au piquet ! Vous me copierez cent fois : je ne dois pas copier !

En tout cas, les deux softs sortiront quand même car les éditeurs ont trouvé un arrangement à l'amiable (*Oops Up* va être modifié et ne sortira qu'avec l'accord d'Ocean). Entre gens civilisés, on arrive toujours à s'entendre. La malédiction frappera-t-elle à nouveau lorsque nous testerons ces deux softs ? De toute manière, à Micro News, on tremble déjà à l'idée de devoir le faire. Vade retro à la nasse !

JOUEZ SUR 3615 MICRO NEWS

Venez faire un tour du côté de 3615 MICRONEWS et découvrez le fameux jeu **Build It & Win It**, une façon originale de gagner des lots prestigieux. Au menu ce mois-ci, une **superbe chaîne hi-fi laser** comportant une platine disque, un lecteur laser, une platine K7, un tuner, un ampli, un equalizer et deux enceintes.

Pour avoir chez vous cette "boîte à musique" électronique, il vous suffit de la construire pièce par pièce... Répondez aux questions du Quizz et récoltez des points.

Ensuite, investissez ces points dans l'achat de pièces détachées afin de constituer un appareil complet... Une fois l'opération effectuée, il ne vous reste plus qu'à recommencer. Le grand gagnant sera celui qui possèdera le plus grand nombre d'appareils complets.

Toute l'équipe vous souhaite good luck !

3615 MICRONEWS

C'est aussi des infos, des tas d'infos, des tonnes d'infos distillées par les joyeux compères de la rédaction... ainsi que notre ravissante commère, notre Rosie adorée, qui est également au rendez-vous. N'hésitez plus, venez la rejoindre : elle vous attend !

ET GAGNEZ UNE CHAINE HI-FI LASER !

NEWS

TT LE SAINT D'ATARI

La Station Graphique Atari TT entre dans la cour des pros.

Voilà bien... euh... non, tant que ça ? Eh oui, ça fait au bas mot deux ans que l'abréviation **TT** (**T**hirty-**T**wo in english in the text) fut lancée pour la première fois par les dirigeants d'Atari, en même temps d'ailleurs que le mot **transputer**... Mais ne parlons pas de choses qui fâchent. Notre attente est aujourd'hui récompensée, car la bête est là - et bien là !

UN SUPER ST

La **Station Graphique Atari TT** correspond bien, à première vue, à ce que tout le monde attendait : une espèce de super ST qui devrait réconcilier définitivement Atari avec le monde professionnel, quel que soit le domaine d'activité. Les arguments de la firme vont au simple et au direct : puissance, rapidité et prix. La puissance, elle la possède, son microprocesseur 68030 32 bits en témoigne. La rapidité existe aussi, grâce au microprocesseur susnommé - un 33 MHz cadencé à 32 MHz (et non pas un 16 MHz dont la vitesse aurait été doublée, comme certaines mauvaises langues le laissaient entendre), auquel a été adjoint le coprocesseur mathématique 68882.

Enfin, le prix se révèle extrêmement raisonnable, compte tenu des capacités de la bécane : 22 000 F pour une configuration qui semble la plus performante en rapport qualité/prix : 8 Mo de RAM (extensibles à 26 Mo) et disque dur de 48 Mo, ce qui chez tout autre constructeur reviendrait à 50 000 F au minimum.

TÂTONS LE TT

Le TT dispose de nombreux attraits, comme ses 6 modes graphiques (dont trois directement importés du ST - compatibilité ascendante oblige !), ses nombreuses interfaces (7 au total) qui permettent une grande diversité d'utilisation et enfin ses 18 connecteurs externes.

Pour l'occasion, le système T.O.S., le GEM et le panneau de contrôle revêtent une nouvelle forme (très proche du Macintosh), principalement axée sur la convivialité.

Parmi les domaines visés, quatre ont réellement la priorité : la PAO, grande consommatrice de mémoire et nécessitant une vitesse d'exécution confortable ; la CAO/DAO, à laquelle le coprocesseur mathématique est indispensable ; la vidéo, qui nécessite à la fois la haute résolution, la vitesse et la mémoire ; et enfin, la musique, domaine dans lequel Atari s'est déjà fait une place au soleil avec le ST. Le TT affiche en outre une compatibilité totale avec le STE - restons tout de même prudent, l'expérience nous prouve que cette compatibilité n'atteint jamais les 100% - ainsi qu'avec les fichiers MS/DOS. Il est donc théoriquement possible d'utiliser une grande part du parc logiciel ST/STE sur la nouvelle machine et de récupérer des fichiers en provenance d'un PC pour les retraiter sous un format différent.

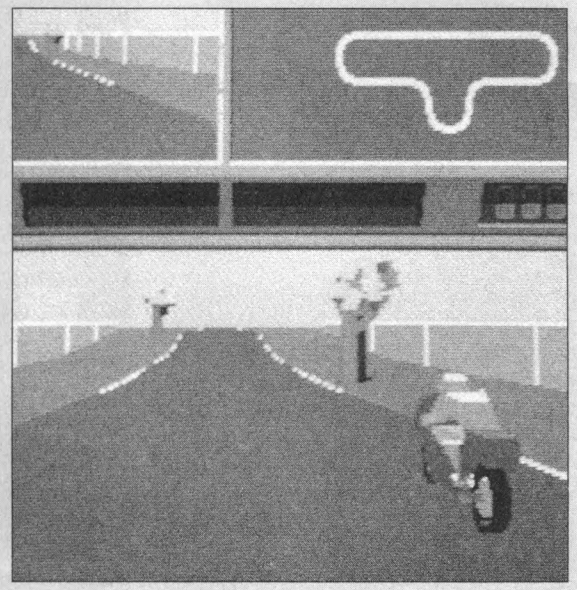
Prévu pour fonctionner sous UNIX 5.4, il ne dispose cependant pas à l'heure actuelle de tous les outils nécessaires. Il faudra donc patienter un peu (jusqu'en 91) avant de bénéficier de toutes les améliorations. Le nouveau-né d'Atari sera néanmoins disponible dès le 18 octobre dans la totalité des centres agréés par la marque, c'est-à-dire au moins un point de vente par ville. Pour en savoir plus, rendez-vous au **Forum Atari** qui se déroulera du 18 au 21 octobre au CNIT Paris-La Défense, forum dont le TT sera, bien entendu, la vedette.

Georges Brize

MOTO 3D

Voici **Grand Prix 500**, la première course de motos entièrement en 3D. On avait eu droit à tout dans ce domaine, des vues du dessus aux vues de profil, en passant par la pseudo 3D - mais de la véritable 3D, genre simulateur de vol, ça jamais !

Microïds s'est chargé de cette grande première et ça constitue déjà une réussite. La préversion que nous avons pu voir sur un ST se révèle vraiment impressionnante et très rapide, peut-être même trop... Les programmeurs vont être obligés de réduire la vitesse ! Vous pouvez déjà vous accrocher à vos fauteuils, même avec un casque intégral, ça va décoiffer !

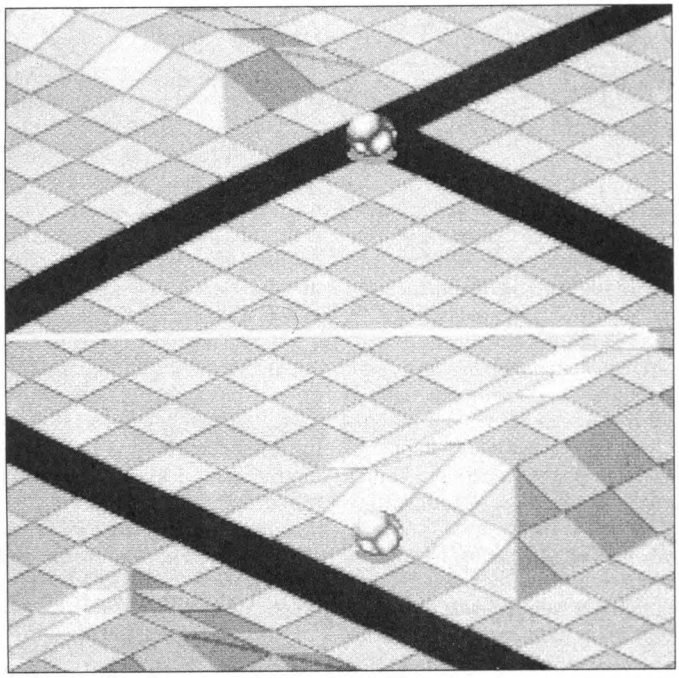


OH! LES P'TITES BOULES !

Nous avons pu voir une préversion d'un nouveau jeu de Microïds : **Sliders**, qui devrait sortir début octobre sur Amiga, et un peu plus tard sur les autres machines.

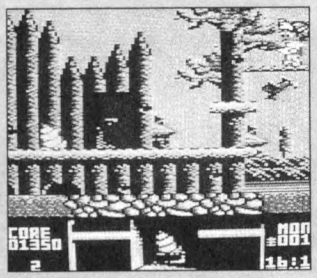
Allez tenez, on vous raconte... Au début, on se croirait perdu dans un tableau inconnu de *Marble Madness*. On retrouve exactement les mêmes sphères et le même genre de décor en fausse 3D.

Mais heureusement, le jeu est totalement différent (ils sont pas fous chez Microïds !). L'écran se trouve séparé en deux parties dans lesquelles chaque joueur peut voir évoluer sa boule. Le principe est simple : une troisième boule, plus petite (appelons ça un cochonnet) est lancée au milieu du terrain. En appuyant sur le bouton du joystick, les joueurs attirent le cochonnet vers eux, puis le lancent dans la direction choisie - le but étant de le faire passer dans les buts de l'adversaire. Voilà qui paraît simple, mais la configuration des 15 terrains du jeu, ainsi que la force d'inertie qui régit les mouvements de vos boules obligent à faire preuve d'une remarquable agilité. Bien entendu, il est possible de jouer à deux ou de se mesurer à l'ordinateur. Prochainement sur vos écrans !



FLIMBO FLAMBE ET GAGNE !

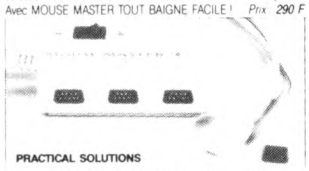
Les possesseurs d'Amstrad CPC peuvent se réjouir : Flimbo, le petit gnome de l'excellent jeu de plate-forme **Flimbo's Quest** devrait bientôt pointer le bout de son nez sur leur bécane. Evidemment, il ne faut pas attendre d'un CPC les graphismes détaillés et colorés d'un Amiga ou d'un ST (autant demander à un crocodile de faire du patinage artistique !), mais la conversion semble quand même réussie. Les graphismes se révèlent plus que corrects et le jeu demeure toujours aussi passionnant. Seuls les bruitages en ont pris un coup au passage, inévitable d'ailleurs...



Il vous faudra donc subir les désagréables onomatopées qui remplacent les sons mélodieux des autres versions. Mais que ne ferait-on pas pour sauver une lady in distress des griffes d'un savant fou !

VOUS RECHERCHEZ ... BUS PLUS VOUS PROPOSE

AMIGA / ST / STE
LE MEILLEUR AMI DE VOTRE MICRO
Ne vous cassez plus la tête, ne cassez pas non plus votre micro. Avec MOUSE MASTER l'ingénieuse petite boîte aux TROIS PORTS, sélectionnez SOURIS ou JOYSTICK en basculant l'interrupteur. Avec MOUSE MASTER TOUT BAIGNE FACILE ! Prix 290 F



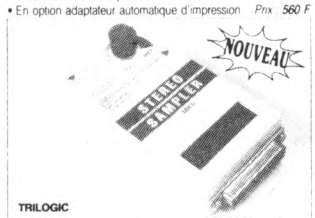
PRACTICAL SOLUTIONS

AMIGA / STE / ARCHIMEDES
MINI AMP 4 Ensemble NOUVEAU MINI AMP 3 (conçu autour de la technique «two chips bridge») et équipé de deux nouvelles enceintes coniques pour donner un meilleur effet stéréo.
Livré avec cable et alimentation. Prix 530 F

TRILOGIC

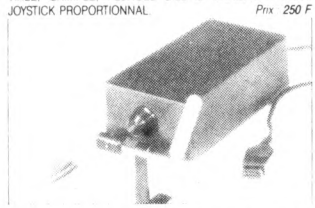
VOTRE A500 COMPATIBLE PC
AVEC L'EMULATEUR K.C.S. POWER BOARD
• Cette carte s'installe à la place de la mémoire 512k - NOUVEAU
• Pas de «bidouille», votre garantie ne saute pas.
• En mode Amiga le K.C.S. PC POWER BOARD vous offre 512k de RAM et 512k de RAM DISK.
Disponible chez votre revendeur habituel.

AMIGA
• Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde)
• Des SUPER résultats avec CD AUDIO
• Réglage du niveau d'entrée par BOUTON
• Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough).
• Reste connecté même hors utilisation.
• Livré avec câble, disquette.
• En option adaptateur automatique d'impression. Prix 560 F



TRILOGIC

AMIGA
PILOTES DE F5 II !!! Enfin un MANCHE digne de vous. Retrouvez les sensations VRAIES du pilotage. TIREZ, POUSSEZ, VIREZ, GRIMPEZ, PLONGEZ avec le MANCHE A BALAI JOYSTICK PROPORTIONNAL. Prix 250 F



LISTE DES REVENDEURS SUR DEMANDE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC départ Paris, paiement comptant • Base cours US $ £ sterling au 01.01.90 • PORT métropole : Carte et Disques durs : 20 F. Autres produits : 30 F

BON DE COMMANDE BUS PLUS

A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT à BUS PLUS 41, rue Barrault 75013 PARIS Tél. (1) 45 80 05 66 Fax (1) 45 88 63 82

AMIGA .....

Je vous passe commande de :

Qte	ARTICLE	PRIX unit.

NOM
ADRESSE
VILLE CODE POSTAL
FRAIS DE PORT
TOTAL
Date
Signature
CHEQUE CCP Carte Bancaire expire à

NEWS

CYCLONE PARTY

Immense partouze chez le père Barclay ?
Non, bien plus excitant : le rendez-vous annuel des doux dingues de la démo sur Amiga !

L'échangisme latent chez tout utilisateur peut-il être canalisé vers autre chose que la copie de logiciels (swapping) ? Réponse : le groupe **Cyclone** a tenu la gageure d'organiser les 25 et 26 août derniers à Saint-Quentin (Aisne), un meeting d'Amigafans - 100% légal !

LEGALITE, FRATERNITE

Le programme des festivités était simple et clairement inscrit sur les invitations très largement diffusées : "Démo compétition - Kick-Off compétition... Deux jours à délirer sur les micros. PAS DE LOGICIELS ILLEGAUX. 100% LEGAL !".

Un plan de la ville joint au précieux document ne fut pas de trop pour arriver à bon port. Une demi-heure d'errance dans Saint-Quentin et je franchis le seuil désert de l'antre, discrètement signalé par une affichette rappelant l'impérative légalité de la manifestation. Après la traversée d'un couloir aussi désert que l'entrée (bon sang, où étaient les hôtesses ?), je déboulai - une invitation à la main et l'Amiga sous le bras - dans une salle sombre où s'activaient déjà une centaine d'invités autour de leurs machines. J'effectuai un bref tour de salle, surpris par le concert des "Twinnnnng !" émis par les X-COPYs en fin de tâche.

- Heu, il s'agit bien d'un meeting légal ?

- Meuuuh oui, on duplique seulement des démos...

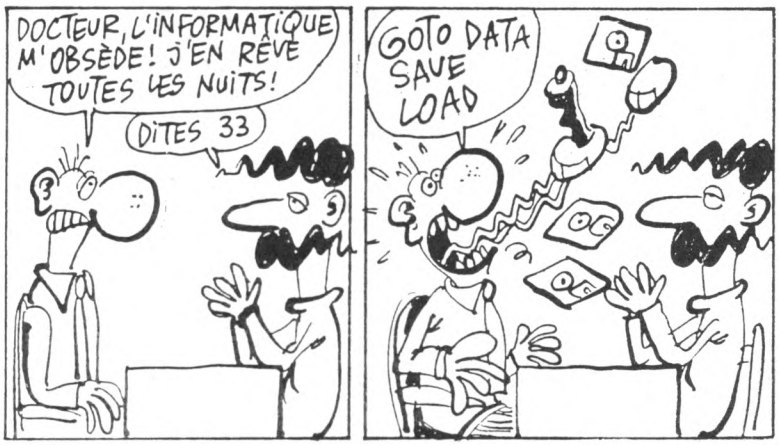
- Ah bon !..

Je dégote enfin le bar, pratiquant des prix dérisoires, où je m'acquitte de mon obole : 25 F si matos, 50 F pour les autres (celui-ci fait office de caisse - vu qu'il n'y en a pas à l'entrée). Les nouveaux arrivants s'installent au petit bonheur, pendant que les organisateurs, retranchés derrière leur comptoir, essayent tant bien que mal de satisfaire aux exigences des affamés (sandwichs, Coca, etc.).

VEDETTARIAT

C'est là que je rencontre trois Liégeois (des belges, pas des Danone !), tous membres du même groupe : **Passion.** Dr. Stress, le leader (et spreader de son état), m'explique qu'ils viennent de Belgique, surtout pour participer au concours de démos. Nick (le graphiste) et Gymzo (coder) s'empressent de faire remarquer à mon interlocuteur qu'il serait temps d'installer le matériel. C'est donc en leur compagnie que je retourne dans l'arène, dont l'effervescence qui ne cesse de croître ferait concurrence à la firme Alka Seltzer... Les groupes aux importantes infrastructures comme **The Demons** - qui avait déplacé neuf de ses vingt membres - ou les **Héréthiques** arborant leurs T-shirts personnalisés extrêmement "tape-à-l'œil", se firent particulièrement remarquer.... Jusqu'à ce qu'un hardos, petit par la taille mais immense par le talent, leur ravisse la vedette en faisant vibrer les enceintes de son installation par l'improvisation (en direct s'il vous plaît) et sur *NoiseTracker* (version évoluée du *SoundTracker*), d'un morceau béton. Cet étonnant créateur est connu par la plupart des participants sous le nom de **Moby**.

La torpeur estivale finit par retomber sur les lieux et chacun reprit ses négociations avec le groupe tout proche pour glaner quelque démo vacante, continuer sa routine, l'élaboration de son graphisme ou de son module *Soundtracker*.



Tandis que je médite, tel un gourou, devant une démo de Passion, un humanoïde m'aborde pour s'enquérir si j'ai un méga-octet et un *Fat Agnus* normal sur ma machine. Ce sympathique personnage vient de mettre la dernière main à une mégadémo qu'il compte présenter et qui nécessite, on s'en doute, une telle configuration. Devant ma réponse affirmative, il se risque à enfourner sa précieuse disquette dans mon lecteur... et je suis donc le premier à découvrir ce qui ne peut être que l'œuvre gagnante : **Flight over Fight** par **Hawk**, groupe composé d'Oriens (Leader/Coder) qui vient de me solliciter, de Johnny B. (graphiste/musicien) qui l'accompagne et de Kreator - resté dans les Yvelines...

L'heure du vote arrive ! Parmi les quatre démos présentées par **Demons**, **HackerForce**, **Hawk** et **Passion**, c'est **Hawk** avec son superbe thème de Batman, ses graphismes et musiques soignés - et surtout son originalité - qui l'emporte...

Ainsi s'acheva la première et presque unique journée du meeting. En effet, le concours Kick-Off fit les frais de la fatigue accumulée le premier jour (et surtout la première nuit !) et bon nombre de participants partirent le dimanche matin.

GLOBALEMENT POSITIF

Tel fut le bilan pour le principal organisateur - **JBG -** et les trois autres membres du groupe **Cyclone** qui lui avaient prêté main-forte.

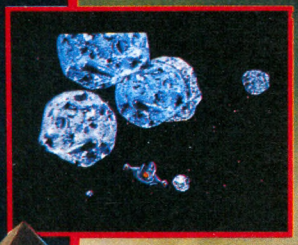
- "L'organisation pour mettre sur pied le meeting était relativement bonne, mais on a péché un peu pour ce qui est de la mise en place effective, l'accueil... Faut dire que s'occuper à quatre de 200 invités n'était pas chose facile..."

Quoiqu'il en soit, l'objectif a été atteint. Même si quelques irréductibles n'ont pu résister à la tentation d'une ou deux previews, le meeting s'est déroulé dans la légalité, mon général ! Gageons que les leçons tirées de la cuvée 1990 feront du meeting Cyclone 1991, LE rassemblement de tous les Amigafans ! Vivement l'année prochaine !

Pierre Delavaquerie

MOON BLASTER

ECRANS ATARI



Aux commandes de votre vaisseau intergalactique puissamment armé, vivez des combats sans merci...

Tous les éléments pour faire un jeu d'arcade exceptionnel sont présents : la FULL VISION, un procédé révolutionnaire conçu par Loriciel, des animations en 3D faces pleines, une action trépidante et des graphismes superbes...

PREMIERE MONDIALE LA FULL VISION

Pour Amiga, Amstrad cpc, et cpc +,
Atari, IBM PC et Comp. E.G.A / V.G.A / C.G.A.
De 199 FF TTC à 249 FF TTC.

LORICIEL

3615 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner

81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F

NEWS

ANNONCES DE JEUX G

Sans aller jusqu'à affirmer que cela ne saurait tarder, on peut tout de mêm que prochainement - c'est pour bientôt...

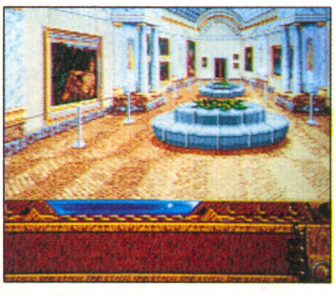
C'est parti pour un tour ! Avec nous, vous serez de la revue...

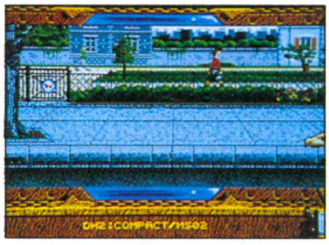
L'ACADEMIE DES NINJAS

Les "tortues", ou plus exactement les célèbres **Teenage Mutant Ninja Turtles** sont les protagonistes d'un futur jeu Mirrorsoft. D'une lointaine parenté avec le sympathique chélonien à la lenteur proverbiale, ces bestioles natives des USA ont subi de bizarres mutations... Justicières, férues d'arts martiaux et bouffeuses de pizzas, elles ont déjà sévi outre-Atlantique et outre-Manche dans la BD, le dessin animé, l'arcade et plus proche de nous - au cinéma ! Souhaitons-leur de franches bastons sur nos écrans ST, Amiga, C64 et Amstrad CPC.

EXPLORA 3
Sous le signe du serpent

Infomedia annonce pour novembre un troisième épisode d'Explora particulièrement somptueux. Un écrivain raté se trouve embringué dans une histoire de secte dont les membres ne semblent guère souffrir de la phobie des ophidiens. 400 écrans magnifiques pour une ville entière reconstituée ! Les déplacements et actions facilités au possible ! Voilà un scénario riche et angoissant dont l'humour n'est pas exempt. Une partition musicale à l'avenant. Des moments terrifiques et délicieux sur ST, Amiga et PC.





LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

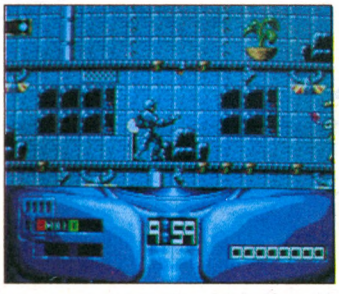
Gremlin Graphics a signé avec *Lotus* (pas le papier Q. - les bagnoles) un accord visant à exploiter la notoriété de la fameuse Lotus Esprit Turbo. Deux pilotes en lice pour l'acquisition de l'ultime récompense, la licence Lotus, affrontent une vingtaine de concurrents retors sur 32 pistes différentes. La variété du paysage, l'âpreté des circuits et la fluidité "ultrafluide" de l'animation semblent être, d'après ces messieurs, les caractéristiques marquantes de ce jeu. Nous verrons, nous verrons... sur ST, Amiga et Amstrad.

SPELLBOUND

O Psygnosis, soit loué à jamais pour l'enchantement de tes softs ! Depuis des lustres, les maîtres magiciens apprécient de se faire enlever, juste pour le plaisir trouble d'être ensuite délivrés par leur apprenti impubère. Nous avons ici affaire à un jeu de plate-forme aux graphismes somptueux (est-il besoin de le préciser ?) qui nous fait traverser moult tableaux enchantés à la recherche de Poinat, le maître en question. L'aventure se vit à deux : en effet votre jumeau ne sera pas de trop pour affronter l'indicible qui mène aux portes de l'enfer. Bon, les sorts, l'énergie, les pouvoirs - tout ça vous connaissez. Prévu sur Amiga et ST

ROBOCOP 2

Après avoir éclaboussé de tripes et de sang toutes les salles de cinéma de la planète, *Robocop* reprend du service chez Ocean. La version 2 s'inspire bien évidemment de la suite cinématographique, où Murphy, notre héros de fer-blanc fait très fort dans la défense de la justice pour compenser sa grande misère sexuelle (ses testicules n'ont pu être sauvés dans l'affaire). Des scrollings dans tous les sens avec sprites imposants. Une panoplie d'armes à la mesure d'affrontements toujours plus nombreux et spectaculaires (notamment contre le fameux méchant cyborg). **Robocop 2** a prévu de rouler ses mécaniques fin octobre sur ST, Amiga et Amstrad cartouche.



NIGHTBREED
Cabal

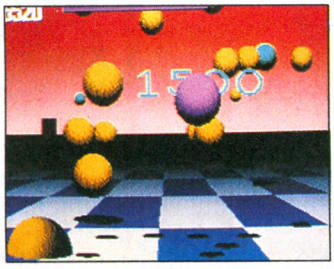
Une histoire hallucinante, un film de Clive Baker (*Hellraiser*) qui ne l'est pas moins, voilà trois adaptations d'Ocean qui promettent : jeu interactif, arcade/action et rôle/aventure. Pour résumer, disons que Boone, infortuné héros poursuivi à la fois par la police, son psychiatre, un tueur psychopathe, Rosie Zounette, Eric Satyre, le fisc etc., fait le mort (le bougre s'est suicidé pour rire) dans une étrange cité souterraine peuplée de monstres vouant un culte à un dieu qui a failli exister. Parano prévue sur ST, Amiga, Amstrad et PC.

VAXINE

Preuve que la phobie des virus peut être source d'inspiration, **Vaxine** est prétexte à une démonstration en Ray-Tracing époustouflante. Flottant au-dessus d'un paysage en damier, des anticorps de synthèse se lancent à l'assaut de molécules virales multicolores style *E-motion*. Outre la destruction des sémillantes bestioles, leur non-prolifération et la reproduction de cellules saines font partie du but recherché. Les boules en octobre sur Amiga, ST et PC. (US Gold)

RATUITES

annoncer



U.N.SQUADRON

On croit rêver ! L'action se passe, voyez-vous ça, au Moyen-Orient, où il fait bon vivre sous la mitraille. Une force multinationale, en fait trois des plus puissants avions de chasse américains, est dépêchée sur

place afin d'inculquer le sens démocratique à une bande de tordus. Peu importe, un shoot'em up de plus au secours du monde libre sur Amstrad, Amiga et ST. (US Gold)

THE LEGEND OF BILLY BOULDER

Un jeu d'aventure qui semble mignon tout plein. Une princesse victime d'un mauvais sort (Ouaah ! La tronche destroy de la nana !), qu'un héros doit délivrer après s'être tapé des kilomètres dans une cambrousse immense pleine de ploucs. Armes et pouvoirs magiques, bonnes et mauvaises rencontres, hostilité des lieux et des villages, trahison, vol et mensonge des autochtones. Bref, on connaît la chanson (de geste) ; tous les plaisirs d'une quête qui n'a rien d'un

voyage d'agrément. La princesse vous espère en octobre sur Amiga, ST et PC. (US Gold)

MURDER

Tout le gratin du manoir est en émoi. L'enquête sur un meurtre commis céans risque fort de mettre à jour bien des liens suspects. Deux heures pour démêler l'écheveau (mesdames et messieurs bonsoir), un sablier témoignant du temps écoulé. Les personnages en noir et blanc évoluent dans un décor blanc et noir en perspective. L'énigme se résoud entièrement à la souris. Quelques 3 millions de variantes et 4 niveaux de difficulté pour l'Hercule Poirot en herbe sur ST, Amiga et PC. (US Gold)

CRIMEWAVE

Les filles de présidents, tout comme les princesses et Danièle Gilbert, sont les éternelles victimes de la cruauté humaine. Le syndicat du crime, lassé de contrôler presque tout, satisfait cette fois à un vieux fantasme en kidnappant la fille de l'énarque suprême des Etats-Unis. Dieu sait ce qu'elle doit subir à l'heure qu'il est, hein Eric ? Votre but : mettre fin à son calvaire en affrontant courageusement cette redoutable organisation. Beaucoup d'action, rien que de l'action, dans de beaux graphismes scrollants entrecoupés d'images digitalisées du plus bel effet. L'ambiance sonore réaliste incite à la combativité. Violence et cruauté sur PC (VGA/MCGA, EGA, carte TANDY), Amiga et ST. (US Gold)

Jean-Claude Paulin

DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

Jour aprés jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténébres du labyrinthe vous combattrez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000*.

* même si vous ne délivrez pas la princesse vous pouvez gagner grace à votre cagnotte.

GAGNEZ UN AMIGA 2000, UNE CONSOLE ATARI LYNX ET DES CENTAINES DE LOGICIELS...

36-15 CODE ZELDA

JEU DE ROLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D

HOROMAG C.P.N°71 061

SUITE 1024 43.38.10.22

Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez ce bon : 36 15 ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris

Nom ..... Prénom .....

Age ..... Adresse .....

AVEC L'ATARI STE, ON EST TOUS

Aujourd'hui, pour devenir un dieu, il faut un Atari STE !

Atari est le leader européen de la micro de loisirs et l'Atari STE le micro le plus doué de sa génération. Il allie les performances exceptionnelles de la technologie 16/32 bits à une fantastique simplicité d'emploi. Grâce à sa vaste bibliothèque de logiciels, vous allez faire des miracles dans tous les domaines : dessin, vidéo, musique...

Devenez un dieu de la création graphique et vidéo.

La richesse de la palette de 4096 couleurs associées à des logiciels de création puissants et simples vont vous permettre d'exprimer votre talent. Pour créer vos propres images de synthèse à partir de photos, BD, objets en volume, il vous suffira de relier votre Atari STE à une caméra, un magnétoscope ou un scanner. Et, avec l'interface GENLOCK et un logiciel d'animation vous deviendrez le réalisateur vidéo des années 90.

Devenez un dieu de la création musicale.

L'Atari STE est une star. Star du rock et de la variété, vous le rencontrerez dans les meilleurs studios d'enregistrement et les conservatoires. Avec son interface MIDI intégrée, il pilote les synthés, les boîtes à rythme, les échantillonneurs. Et pour vous emmener au paradis du son numérique il est doté d'origine de 2 coprocesseurs musicaux. De l'apprentissage du solfège au home studio personnel, l'Atari STE vous offre des possibilités de création musicale qui vous feront crier au miracle.

Devenez un dieu de la programmation.

Leadership oblige, l'Atari STE vous ouvre les portes de la programmation. Avec lui, vous allez développer en Basic, Pascal, C, Assembleur, Fortran, Lisp, etc. Plus simplement, plus efficacement.

Devenez un dieu du savoir.

De la maternelle à la terminale, dans toutes les disciplines, l'Atari STE est riche de programmes d'apprentissage et de révision. Il offre aussi des didacticiels conformes aux directives de l'Education Nationale ainsi que des programmes de formation générale. Apprendre avec l'Atari STE devient une vraie passion.

Devenez un dieu du jeu.

Dans l'enfer du jeu, les dieux sont au paradis ! Action, réflexion, aventure, simulation ou jeux éducatifs, avec sa palette de 4096 couleurs et le son stéréo numérique, l'Atari STE vous fait franchir l'écran.

Vous connaissez maintenant toutes les bonnes raisons qui ont fait d'Atari le leader européen de la micro de loisirs. Toutes sauf une, son prix.

DES DIEUX DE LA CRÉATION.

La divine douceur du prix du STE - à partir de 3 290 F TTC*, pour tous ceux qui veulent vraiment devenir un dieu de la création.

UNE TECHNOLOGIE D'ENFER

CONFIGURATION DE BASE
512 Ko à 1 Mo de RAM, 256 Ko de ROM, lecteur de disquette 3,5" 720 Ko, souris, câble péritélévision, environnement graphique GEM.

COULEURS
Sortie couleurs RVB/PERITEL avec synchronisation vidéo externe, palette 4096 couleurs, 16 niveaux de rouge, vert et bleu, 640/200 pixels en 4 couleurs par ligne, 320/200 pixels en 16 couleurs par ligne.

ARCHITECTURE INTERNE
Microprocesseur ultra rapide 16/32 bits MCS 68000 à 8 MHz, 8 coprocesseurs, mémoire en technologie SIMM extensible à 4 Mo.

CLAVIER
Clavier AZERTY, 94 touches dont 10 de fonction (4 programmations par touche), pavé numérique de 18 touches, pavé de commande du curseur.

INTERFACES INTÉGRÉES
Interface vidéo monochrome haute résolution (640/400), interface pour second lecteur, interface série RS232C, interface parallèle Centronics, interface manette de commande, 4 interfaces pour connecter jusqu'à 6 joysticks ou 2 paddles ou 2 pistolets optiques, port cartouche, interface disque dur haute vitesse, interface MIDI, 2 prises haut-parleur format RCA.

SON ET MUSIQUE
2 coprocesseurs musicaux, sortie en stéréophonie de 6.25, 12.5, 25 et 50 kHz, son numérique au format PCM sur 8 bits signés, générateur de bruits, contrôle dynamique de l'enveloppe, interface MIDI.

Pour plus d'informations : 36.15 code Atari ou Atari France, 79 avenue Louis-Roche. 92238 Gennevilliers Cedex. Tél. : 40 85 31 31.

* 520 STE sans moniteur - avec moniteur couleur stéréo : 5 490 F TTC.
1040 STE sans moniteur : 3 990 F TTC - avec moniteur couleur stéréo : 6 190 F TTC.

Prix publics conseillés au 1/10/90.

ATARI

AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.

Atari se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques techniques.

UN DEMI BIAFRAIS !

Prof ST, en période d'abstinence, voudrait bien goûter à la corne d'abondance du Doc - plein de softs à ne plus savoir où donner de la tête !

Prof ST : Alors quoi de neuf, docteur ?

Doc Amiga : Vous me tendez la perche, aujourd'hui ? Ça m'étonne de vous...

Prof ST : Eh bien, je... euh... disons que j'ai beaucoup réfléchi. Ça a été très chic de nous ramener sur Terre après le stupide incident du mois dernier (voir numéro 39 - page 35, colonne 3, ligne 20). Finalement, à quoi bon se quereller sans cesse - hein, je vous le demande ?

Doc Amiga : ... Et je te réponds, espèce de crétin des Alpes : comme t'as pas beaucoup de nouveautés, t'espère t'en tirer en faisant ami-ami. Pas question ! Je ne marche pas dans tes sales combines. Si t'as rien à dire, tant mieux pour moi. J'aurai bien plus de place pour vanter la plus belle machine du monde : l'Amig...

Prof ST : Rhaaa ! Je le hais. C'est bien un truc d'Amigâteux, ça : profiter d'un moment de doute de l'adversaire pour l'attaquer lâchement. Sachez, Môssieur, que j'ai le droit de souffler un peu, moi qui tiens cette rubrique quasiment tout seul depuis des mois. C'est pas avec vos deux ou trois logiciels parci par-là qu'on pourrait faire un canard. Bon, O.K., là je suis un peu juste mais c'est pas une raison...

Doc Amiga : Mais, Prof, je...

Prof ST : Pas de mais qui tienne ! Puisqu'il en est ainsi, taisez-vous donc et regardez cette merveille, puisse-t-elle vous griller les yeux de sa beauté sauvage : **Yolanda**. Elle danse, elle ondule... Entrez, entrez messieurs-dames... On en parlait le mois dernier dans Micro News, donc vous savez déjà qu'il s'agit d'un jeu de Mirrorsoft programmé par Steve Bak. En revanche, vous ignorez sans doute combien la chère Yoyo est agréable à reluquer. Mais **Yolanda** ne constitue finalement qu'un jeu de plate-forme de plus mettant en scène des monstres horribles et une jolie justicière. Toutefois, un truc au moins rend ce soft digne d'intérêt : à chaque initialisation, le premier tableau se choisit aléatoirement. La première fois, ça réveille. N'est-ce pas, Doc ?

Doc Amiga : Zzz...

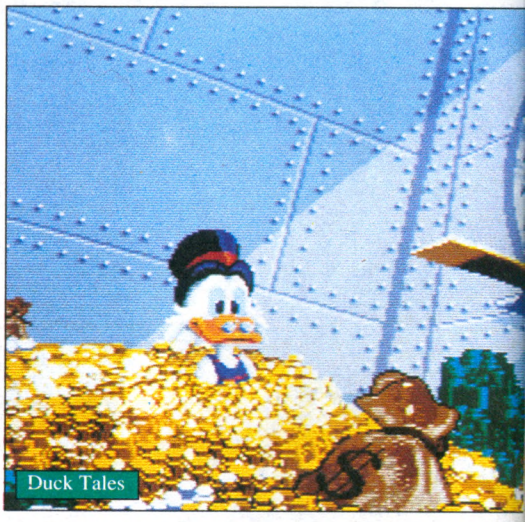
Prof ST : N'EST-CE PAS, DOC ???!!

Doc Amiga : Euh... Ah oui... Hem, mouais, si ça c'est une merveille, moi je suis Darryl Hannah ! Mate-moi plutôt ça... **Days of Thunder**, voilà un jeu dans lequel on trouve des carrosseries un peu plus aguichantes que celle de la gonzesse dont tu causais tout à l'heure, même s'il ne s'agit que de bagnoles. Si tu sors un peu de ton étable de temps en temps, tu as dû voir la bande-annonce du dernier film dans lequel brillait le beau Tom Cruise : *Days Of Thunder*. C'est à mourir de rire : le bellâtre arrive sur un circuit automobile à moto, sur fond de soleil couchant et fait trois tours d'essai devant les mécanos du coin. Après quoi il revient au stand et lance : "Donnez-moi une voiture et je gagne Daytona." Aussi hilarant que les rares dialogues de Rambo, dans le genre "Je suis ton pire cauchemar !" ou " Vous avez commis une erreur - laquelle ? - Rambo !" Tout ça pour vous dire que le soft découle (dégouline même) du film. Et constitue aussi la copie conforme de *Top Gun* (remplacez simplement les F1 par des avions). L'action se déroulera en 3D, on pourra courir sur cinq circuits américains, jouer à deux, choisir le degré de réalisme des graphismes et mater sous tous les angles !

Prof ST : Pfff ! Vous pensez vraiment m'impressionner avec un jeu pareil ? Laissez-moi continuer, je ne vous ai pas interrompu pendant que vous dormiez. Taisez-vous donc, cloporte, et faites fonctionner vos portugaises ensablées : voici **BSS Jane Seymour** !

Doc Amiga : Encore une de tes conquêtes ?

Prof ST : Meuh non, stupid potatoe, c'est un logiciel d'aventure de Gremlin. Après une présentation animée du plus bel effet où l'on assiste à l'arrivée d'un vaisseau spatial dans une base, l'aventure commence dans la plus pure tradition du : qui suis-je, où vais-je, comment fait-on pour sortir de là ? Un écran de contrôle permet de connaître à tout moment la condition physique du héros (il tient également lieu de commandes grâce à un système d'icônes). Enfin, dans une fenêtre apparaît un dessin de ce que voit le héros en question.



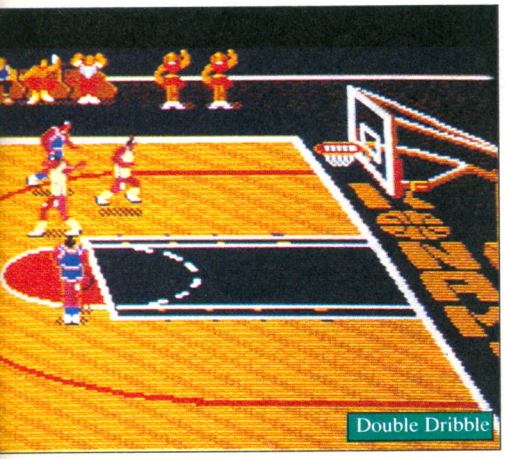
Doc Amiga : Ah oui, je vois. Un *Dungeon Master* interplanétaire au petit pied !

Prof ST : Touché ! Lorsque le héros se cogne à une porte, un "Outch" digitalisé rappelle furieusement celui de *DM*. Enfin, ne soyons pas mesquins, le logiciel a l'air intéressant.

Doc Amiga : Allons, Prof, je sens poindre l'amertume dans ta voix de pilier de comptoir. Tes vieux démons te reprennent-ils ?

Prof ST : Merci de me rappeler à l'ordre, Doc. Rien de tel qu'un ennemi intime pour me comprendre aussi bien que vous le faites. Tenez, pour la peine, je vous repasse le crachoir.

Doc Amiga : Merci ! Et voici **Duck Tales**, qui est le premier soft des studios Walt Disney, qui s'apprêtent également à adapter *Dick Tracy* sur nos micros. Comme on pouvait s'y attendre, les graphismes se révèlent superbes. L'animation, curieusement, laisse un peu à désirer (les accès disquette stoppent par moment les mouvements des personnages). Les bruitages, pour la plupart digitalisés, constituent en revanche une réussite de premier ordre. Vous y jouez le rôle de ce bon vieil Onc' Picsou et vous participez à un concours en vue de devenir le "Canard de l'année" et de vous retrouver en pre-


Double Dribble

mière page de *Dime Magazine*. Vous disposerez d'un mois pour récolter plus d'argent que votre adversaire, un autre canard milliardaire aussi radin qu'intrépide. Onc' Picsou, aidé de ses neveux les Castors Juniors, va donc parcourir la planète à la recherche de nombreux trésors. Pour se rendre d'un point du globe à l'autre, il utilise un petit avion presque incontrôlable dans une séquence d'arcade hilarante.Une fois rentré dans son Q.G., Picsou peut remiser son argent dans son immense coffre-fort ou l'investir en bourse, en se fondant bien sûr sur des tuyaux fournis par des informateurs. Pour un premier soft, ce n'est pas franchement une réussite, mais on peut passer sur quelques erreurs de néophyte.

Prof ST : Certes. Bien que ça n'ait aucun rapport, ça me fait penser à **Futur Bike**. Il s'agit d'un jeu de Hi-Tech Software. Apparemment, ces gens-là savent ce que 3D veut dire : les noms tournent dans l'espace et virevoltent avec une flopée d'effets d'ombre, de lumière etc. Manque de pot, la prouesse s'arrête là : il s'agit d'un bon petit jeu, sans plus. Avec le joystick, on dirige une "moto" dans un décor 3D approximatif. Ça ressemble à un monstrueux rejeton issu d'amours coupables entre *Space Harrier* et *Out Run* (avé les bandes de couleur, pour donner une impression de vitesse). Seul point positif, la page des options. En effet, en cours de jeu, on ramasse des bonus permettant d'acheter de nouvelles armes. Pas de quoi pavoiser !

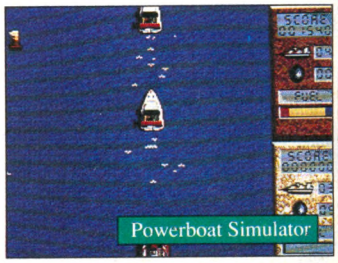
Doc Amiga : Oui, je commence à comprendre qu'il n'y a pas beaucoup de bons jeux sur Atari ST. C'est pas comme sur ma machine à môôôaaa ! Tiens, un exemple au hasard... **Magic Lines**, un petit jeu tout bête, dans le genre de *Pipe Mania*. Vous devez guider un liquide à travers une série de conduits fixés sur des cases que vous déplacez. Au fil des niveaux, l'affaire se complique puisque certaines cases ne peuvent pas être déplacées et que le nombre de sections à rassembler devient de plus en plus important. Comme souvent sur Amiga, les programmeurs ont peaufiné les détails en agrémentant le tout de superbes graphismes et de bruitages étranges.

Prof ST : Grrr ! Dès qu'il peut en placer une, celui-là ! Je préfère plutôt continuer avec **A Question of Sport**, d'Encore. Moi, je dis stop ! Cet "ultimate trivia game" n'est qu'un *Trivial Pursuit* sportif sur micro. Raté. Et pire, la chose dégoise entièrement en anglais et ne parle que de compétitions et de joueurs anglais. Pour importer des trucs pareils, faut vraiment que certains soient prêts à tout pour gagner un peu de sous sur le dos des acheteurs, même si la chose est un budget...

Doc Amiga : T'as raison ! Tiens, essaye donc **Double Dribble**, de Konami - de ce côté-là, c'est parfaitement réussi. Voilà un jeu de basket pour un ou deux joueurs vraiment facile à prendre en main. On te colle le joystick dans les pognes, et c'est parti, tu cours, tu dribbles, tu tires et tu marques ! Evidemment, les graphismes et les sons ressemblent un peu trop à ceux des consoles 8 bits, mais le principal, c'est qu'on s'amuse entre copains.

Prof ST : Arrêtez, vous me faites de la peine, Doc. Je préfère me suicider à coups de **Pro Powerboat Simulator**, de Code Master.Il s'agit d'une course de bateaux vue de haut... Certes, les graphismes se révèlent particulièrement fins, mais le jeu n'offre que très peu d'intérêt. C'est bon pour de l'Amiga, un soft pareil - et toc !

Doc Amiga : Toc toi-même ! Et fi de ta mauvaise foi : voilà un soft qui pourrait très bien venir de ta machine. Ça s'appelle **Do ! Run Run** et même si les sons et les graphismes n'ont rien de particulièrement étonnants, ça s'affirme comme un excellent truc de labyrinthe. La surface de jeu se présente en vue de dessus avec une légère 3D. Tu diriges un petit clown armé d'une balle rebondissante dans un verger infesté de bestioles qui grouillent et rampent (berk !). Le petit bonhomme laisse une trace derrière lui lorsqu'il se déplace et quand il réussit à tracer une figure close, tous les fruits qui se trouvent à l'intérieur de cette forme se transforment. Tu m'suis ?


Powerboat Simulator

Prof ST : Euh, de loin...

Doc Amiga : Mais si, c'est pourtant simple ! Ramolli du bulbe ! Quand une cerise par exemple est entourée, elle se transforme en banane. Or, dans le monde étrange des jeux vidéo, une banane vaut cinquante points, alors qu'une cerise n'en vaut que dix ! Ce bidule est en fait l'adaptation nettement améliorée d'un très vieux jeu qui s'appellait *Mr Do* et tournait sur Apple il y a bien longtemps de cela...

Prof ST : Finalement, autant jouer avec des logiciels éprouvés... Par exemple avec un autre "budget" d'Encore. Pour le coup, à moins de cent balles, ils proposent **Overlander**. Vous savez, la superbe course de voitures destroy à souhait. Ça au moins, c'est du solide ! Pas stupéfiant d'invention - mais pour le prix, voilà tout de même un bon plan.

Doc Amiga : Ouais, le seul bon plan que tu nous aies proposé aujourd'hui, tête de hareng !

Prof ST : Gardez vos réflexions pour vous, ignare ! Rira bien qui rira le dernier !

CHAMPION !!..

AVEC les SUPER TRUCS ET STRATÉGIES POUR JEUX NINTENDO ®

EDITIONS RADIO

Enfin disponible en France, le livre des secrets divulgués. Les 60 jeux **NINTENDO®** les plus répandus sont ici présentés, analysés et les stratégies gagnantes dévoilées, avec les trucs, codes et mots de passe qui vous éviteront des heures de frustration !...

Super Mario Bros.2, Legend of Zelda, Wizards and Warriors, Megaman 2, The Adventure of Link, etc.

286 pages
Prix : 125 F
(port compris)

BON DE COMMANDE à adresser à :
EDITIONS RADIO, 189, rue St-Jacques, 75005 PARIS.
Je désire recevoir au prix indiqué ci-dessus, le livre : SUPERTRUCS ET STRATÉGIES NINTENTO
NOM _____
ADRESSE _____
_____
Ci-joint ☐ Chèque postal ☐ Chèque bancaire

SOFTS PAS CHERS !

Après l'effort, le réconfort ! Voici quelques conseils utiles pour gérer votre porte-monnaie et vos loisirs en ce début d'année scolaire.

Avec un peu de chance, tout votre budget micro ne sera pas passé en glaces ou en discothèques durant les vacances... Néanmoins, comme tout le monde, vous ne roulez pas sur l'or et les quelques exemples de softs pas chers que je m'en vais vous donner rendront certainement service à votre insatiable appétit. Voici donc les bons tuyaux pour trouver des jeux à moins de 100 F ou des compilations très intéressantes.

INVESTISSEMENT DE CHOC

Commençons donc par les jeux **Micro Club** qui devraient connaître un succès appréciable. Jugez plutôt : **Winter Games** et **California Games**, **Green Beret** et **Gryzor**, **International Karate +** et **Yie Ar Kung Fu**, **Out Run** et **Road Blasters**, **Slap Fight** et **Top Gun**, **Rolling Thunder** et **Rygar**, **Daley Thompson's Super-Test** et **Daley Thompson Olympic Challenge**, **Match Day 2** et **Basket Master**, **Quartet** et **Rampage**, **Arkanoid** et **Arkanoid 2**, **Gauntlet** et **Gauntlet 2**, **Platoon** et **Predator**, **Crazy Cars** et **Super Sprint**, **Infiltrator** et **Ace of Aces**, **Renegade** et **Target Renegade**, **Super Hang-On** et **Enduro Racer**... Très alléchant, n'est-il pas ? Qui plus est, chaque couple de jeux ne coûte que 99 F sur disquette (uniquement), pas de quoi s'en priver... Dans la plupart des cas, un seul soft sur les deux vaut vraiment le coup, mais à ce prix l'offre reste très sympa. Les jeux sont regroupés par thèmes (conduite, sports, combat etc.) et se révèlent être l'un des meilleurs investissements de la rentrée.

PROMOS

Outre les distributeurs, les boutiques ont pris aussi conscience de vos problèmes financiers... C'est le cas de Micromania qui se déchaîne littéralement sur les promos. Au menu, des jeux récents d'un bon niveau comme **The Strider**, **Operation Thunderbolt** etc., à 59 F sur K7 et 99 F sur disquette, ainsi que des compilations au même prix comme **Epyx Action** ou encore **La Compil' Ocean**... Leur élan de générosité s'étend même jusqu'aux joysticks puisqu'ils proposent le **Speedking** et le **Quickjoy 3 Supercharger** à 99 F seulement.

La vente par correspondance peut également se révéler intéressante. Vidéoshop, par exemple, propose tous ses jeux à 99 F. Oui, oui, tous. Anciens certes, mais pas ringards pour autant : **Blood, Puffy's Saga**, **R-Type** etc. Demeurons dans la VPC avec By Mail qui, de son côté, fait des offres

promotionnelles sur des jeux comme **ISS, Karnov**, **Super Ski** à 90 F l'unité. Tout cela n'est pas très frais, mais le prix vaut largement le détour...

207 BUDGETS

Parler des softs pas chers et plus particulièrement de la VPC ne peut se faire sans citer ceux qui, outre-Manche, nous proposent toute l'année et ce depuis pas mal de temps, une foule de jeux sur K7 pour des prix imbattables - qui oscillent entre 26 et 31 F. Le nombre de ces softs dits budgets continue de croître...

Ainsi, 207 logiciels se trouvent actuellement disponibles, parmi lesquels figurent tout de même des pointures comme **Antiriad**, **Bombjack**, **Cauldron 1 & 2**, **Lightforce**, **World Games**, **Samantha Fox Strip Poker** etc. Les impatients verront d'un mauvais œil le support lent que constitue la cassette. Qu'ils se rassurent, l'extrême facilité du transfert sur disquette devrait les récompenser de leur patience. Pour acquérir ces jeux, il suffit d'écrire en Angleterre à *Duchet Computers, 51 St-Georges Rd, Chepstow, NP6 5LA, Angleterre.*

Finissons-en avec les spécialistes micro en passant par Général qui se targue de vendre au meilleur prix. Parmi les jeux proposés, certains coûtent 99 F en K7 ; quant aux disquettes, il faudra repasser - car à moins d'avoir un 464 sans lecteur externe, l'opération ne semble pas d'un grand intérêt, d'autant que le transfert sur disquette se révèle carrément impossible.

Si vous avez l'occasion d'aller musarder en balade du côté d'Auchan, allez donc jeter un coup d'œil au rayon micro. C'est en général assez bien tenu : on y trouve des softs nouveaux et à des prix corrects. Malheureusement, malgré les efforts entrepris, il ne faut pas compter sur des promotions exceptionnelles.

COMPILEZ-VOUS

Outre les jeux individuels à prix modique, un autre moyen de faire des économies consiste à n'acheter que des compilations, dont certaines sont réellement intéressantes ! Même si l'on prend la plus chère, **La Collection**, dont le prix varie de 175 F sur K7 à 245 F sur disquette, cela nous donne, à raison de 15 jeux, 12 F et 16 F l'unité suivant la version. A ce prix-là, pourquoi s'en priver, d'autant plus que tous les jeux sont de très haut niveau (*Arkanoid*, *Sorcery*, *Cauldron*...) ?

Des jeux plus récents sont également disponibles en compilation. Cependant, le prix monte, même s'il reste très attractif : 50 F le jeu. C'est le cas des collections thématiques d'Ocean : **Les Aventuriers** (*Indiana Jones Action*, *The Strider*, *Vigilante*, *Forgotten Worlds*), **Heroes** (*Barbarian 2*, *Starwars*, *Permis de Tuer*, *Running Man*), **Les Barbares** (*Barbarian 2*, *Renegade 3*, *Double Détente*, *Guerilla War*), **Double Action** (*Double Dragon*, *WEC Le Mans*, *The Real Ghostbusters*, *Daley Thompson Olympic Challenge*) et **Le Monde des Merveilles** (*New Zealand Story*, *Bubble Bobble*, *Rainbow Islands*, *Super Wonderboy*).

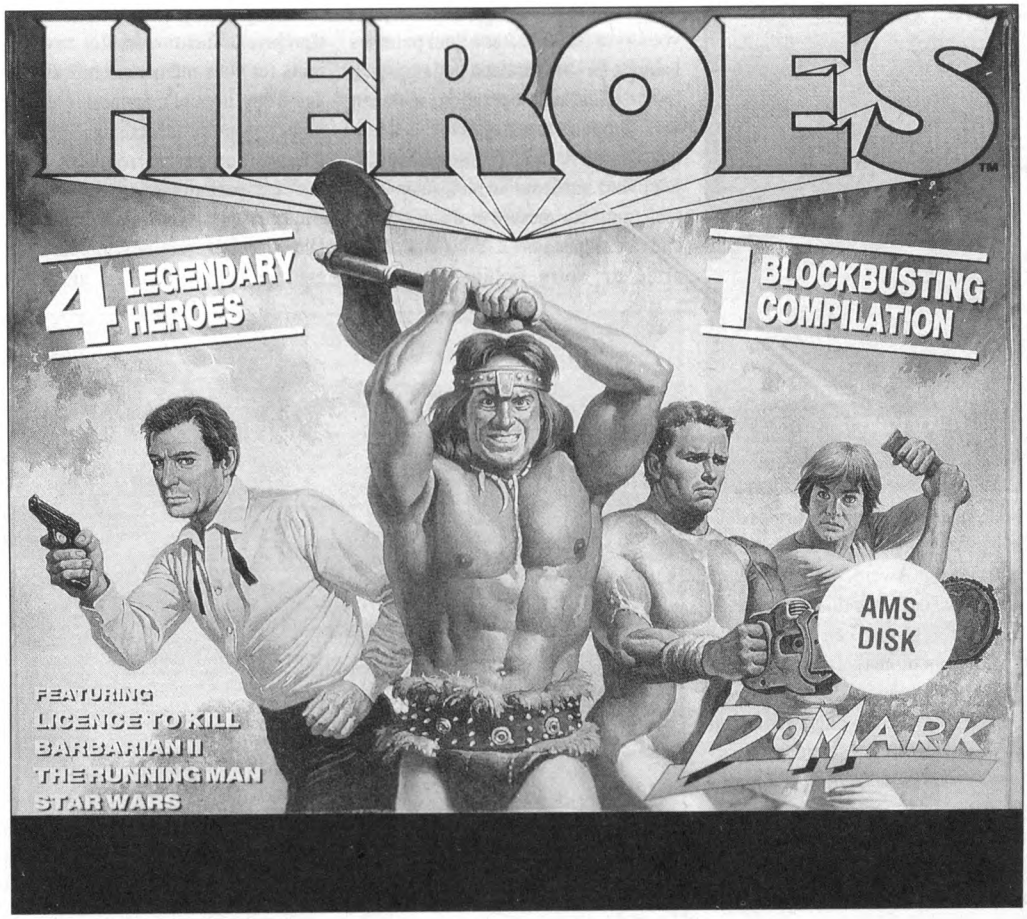
Pour les nouveaux venus dans le monde de l'Amstrad CPC, il existe une compil' véritablement incontournable et qui ne comporte que des super hits : **Les Fanatiques**. Pour 245 F seulement, vous disposerez des références en matière de jeux Amstrad : *Fire & Forget*, *L'Arche du Capitaine Blood*, *Super Ski*, *Titan*, *Grand Prix 500* et *Crafton et Xunq*. Du tout bon à 41 F le jeu...

FANATIQUES S'ABSTENIR !

Bref, si vous avez la patience d'attendre un mois ou deux et si vous n'êtes pas un fada des sorties n'ayant pour seul mérite que la nouveauté, jetez-vous sur les compilations ou les budgets. Ces derniers ont l'avantage d'être originaux tout en demeurant peu chers.

Bonne rentrée, bon pied et longue vie aux CPC...

Capitaine Pixel



NEWS

DE TOUT POUR FAIRE UN MONDE

Les compatibles PC, à l'instar de toutes les machines ouvertes, bénéficient d'un nombre considérable d'add-on.

Cette rentrée 90, histoire de compliquer les choses, apporte avec elle une foule de nouveautés. Avant que nous ne perdions pied, en voici un rapide survol...

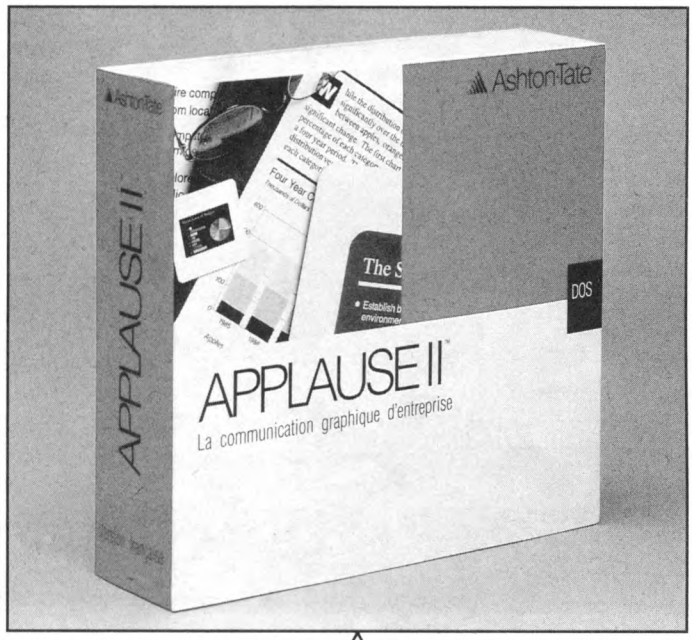
Les inconditionnels de *Windows* n'auront pas manqué de noter l'arrivée de la version 3 de ce somptueux produit. Mais ont-ils connaissance de celle d'**Omnis 5**, la base de données

relationnelle multiplates-formes doublée d'un générateur d'applications, importée par Aware ?

Sorti à l'occasion du lancement de *Windows 3*, *Omnis 5* en exploite toutes les fonctionnalités, comme par exemple la gestion complète de la mémoire. Beaucoup plus performant que les précédentes versions, il parvient (couplé à *Windows 3*) à multiplier son rendement par un facteur variant de 3 à 19. Là où le bât blesse, c'est au niveau du prix - qui se situe aux alentours des 8 250 F. Mais on n'a rien sans rien. Sachez tout de même qu'on peut obtenir une version de démonstration du produit pour la modique somme de 99 F, auprès de la société **Aware, 7/9, rue des Petites-Ecuries, 75010 Paris. Tél. : 45.23.21.12**.

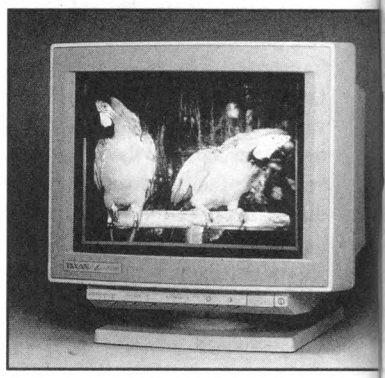
APPLAUDISSEZ !

Même si la gestion n'est pas votre tasse de thé, vous avez du être tenté à un moment ou à un autre, en tant que PCmaniaque, de créer des graphiques se rapportant à une étude chiffrée quelconque. Et là, à votre grand désespoir, vous avez pu constater à quel point les galères, en comparaison de la mise en œuvre d'une telle opération, ramaient vers le bagne total... Encore heureux que Tonton Ashton Tate se décarcasse pour vous servir sur un plateau un véritable outil sur mesure et d'une simplicité rare : **Applause 2**. Vous voici donc armé de votre fichier dBase, ou Framework, ou Lotus et en avant ! 35 types de graphes, effet 3D, sélection des couleurs, type de remplissage et visualisation Wysiwyg en couleur ou noir et blanc, tels sont les principaux plus de ce logiciel. Pour de plus amples renseignements, adressez-vous à **La Commande Electronique, La Mare-à-Jouy, Douains 27120 Pacy-sur-Eure**.



LES IMPOTS IMPRIMENT

Une petite info au passage avant d'en revenir aux nouveautés : vos parents (et vous-même, si vous êtes en âge d'être imposé), apprendront avec plaisir que les prochaines feuilles d'imposition seront rédigées d'une manière parfaite grâce aux milliers d'imprimantes **GeniPrint 25** dont la Direction générale des impôts a été gratifiée depuis peu... La qualité de

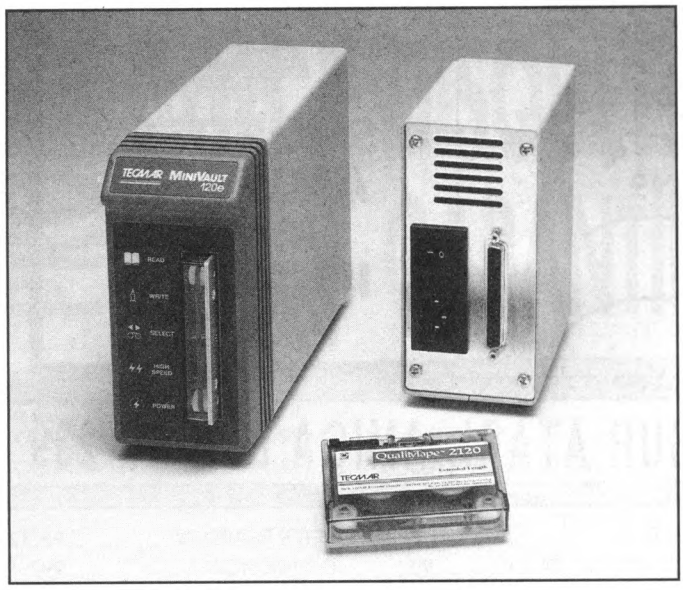


frappe sera-t-elle suffisante pour amoindrir les regrets que suscite chaque année le règlement de cette contribution obligatoire? Telle est la question... En tous cas, ça ne peut pas faire de mal !

MONITEUR HIGH-TECH LOW PRICE

Les moniteurs sont chers, ce n'est pas une nouveauté ! D'autant plus quand il s'agit de moniteurs hautes performances. Pourtant, le Taxan **Multivision 795** parvient, malgré des caractéristiques techniques de qualité, à demeurer dans une fourchette de prix raisonnable : moins de 8 500 F.

Le tube Trinitron que possède le *Multivision 795* lui permet d'afficher une image de résolution 1024 par 768 sans entrelacement - malgré sa relative petite taille (14"). Compatible avec la majorité des ordinateurs personnels, ce périphérique s'adapte automatiquement à toutes les fréquences de balayage horizontales ou verticales, situées respectivement entre 30 et 57 Khz et entre 40 et 100 Hz. Pour plus d'informations, contacter **Omnilogic, 11, rue de Cambrai, bât. 028, 6ème étage, 75019 Paris. Tél. : 40.05.28.00**.



SAUVEGARDE DE CHOC

Disc full ! Qui n'a frémi - ne serait-ce qu'une fois - en se trouvant confronté à ce message clair et péremptoire ? Lorsqu'un tel incident se manifeste sur une disquette, la parade est aisée : on en change... Mais lorsqu'il s'agit d'un disque dur, la manœuvre se révèle nettement plus ardue. L'idéal est d'avoir à disposition un autre genre de mémoire de masse du type streamer, afin de vidanger régulièrement le disque dur et de lui ménager ainsi une place confortable destinée à recevoir des fichiers à accès fréquents. Hélas, la plupart des outils de sauvegarde à grande capacité ont le fâcheux défaut de coûter très cher.

Le **MiniVault** de Tecmar offre des caractéristiques intéressantes pour un prix qui reste dans le domaine du raisonnable : moins de 8 500 F. Utilisant des mini-cartouches type DC 2000, il permet de stocker jusqu'à 240 Mo de données compressées via le logiciel de sauvegarde **QTOS**, et 120 Mo en mode normal. La vitesse, qui n'atteint pas des sommets, peut varier entre 2,4 et 4,8 Mo/minute suivant que l'appareil est connecté sur le contrôleur de lecteur de disquettes ou sur un contrôleur hautes performances.

LES ENFANTS DE WINDOWS

Windows est décidément à l'honneur. Après *Omnis 5* que nous avons vu plus haut, voici deux autres logiciels conçus autour de cette interface graphique. D'une part **Pixie 2.0**, un logiciel de PREAO (PREsentation Assistée par Ordinateur) qui permet de réaliser rapidement des graphiques d'affaires et des présentations de haute qualité. Les présentations ainsi créées peuvent être, soit imprimées sur papiers ou transparents, soit sorties en fichiers au format Scodl (autorisant la réalisation de diapositives par l'intermédiaire d'un centre de traitement spécialisé).

D'autre part existe **Superprint 1.0**, qui, comme son nom l'indique, apporte un plus à la vitesse d'impression des logiciels fonctionnant sous *Windows*. Si ces produits vous intéressent, n'hésitez pas à contacter **Frame, 32 bis, rue Victor-Hugo, 92800 Puteaux.**

SCANNER

La scannérisation est aujourd'hui à la portée de toutes les bourses, en particulier grâce à des outils comme le *Handy Scanner* et autres "petits" appareils du même acabit. Néanmoins, il ne faut pas escompter obtenir des résultats époustouflants à moins de pousser l'investissement un tantinet plus haut.

L'**AVR 3000/GS** (de chez ACE) comporte bien des avantages. Primo, sa résolution est de 300 dpi, ce qui correspond à la majorité des résolutions en sortie laser. Secundo, il offre 256 niveaux de gris, ce qui se révèle largement suffisant pour retranscrire sans trop de perte les différents contrastes d'une image couleur. Tertio, les temps de digitalisation n'excèdent pas 20 secondes - plus précisément 9 secondes pour du trait et 18 secondes en cas d'analyse de niveaux de gris. Le seul inconvénient, son prix - qui avoisine les 15 000 F... Pour plus de renseignements, contacter **ACE, 6, rue Rochambeau, 75009 Paris. Tél. : 42.85.46.40**.

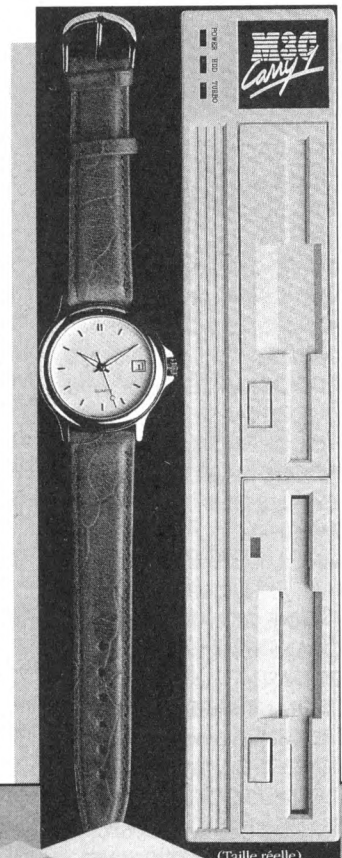
BUREAUX ENCOMBRES ?

Aucun doute sur le fait que le PC constitue une machine de grande classe ! Cela dit, il serait un peu plus petit que personne ne songerait à s'en plaindre.

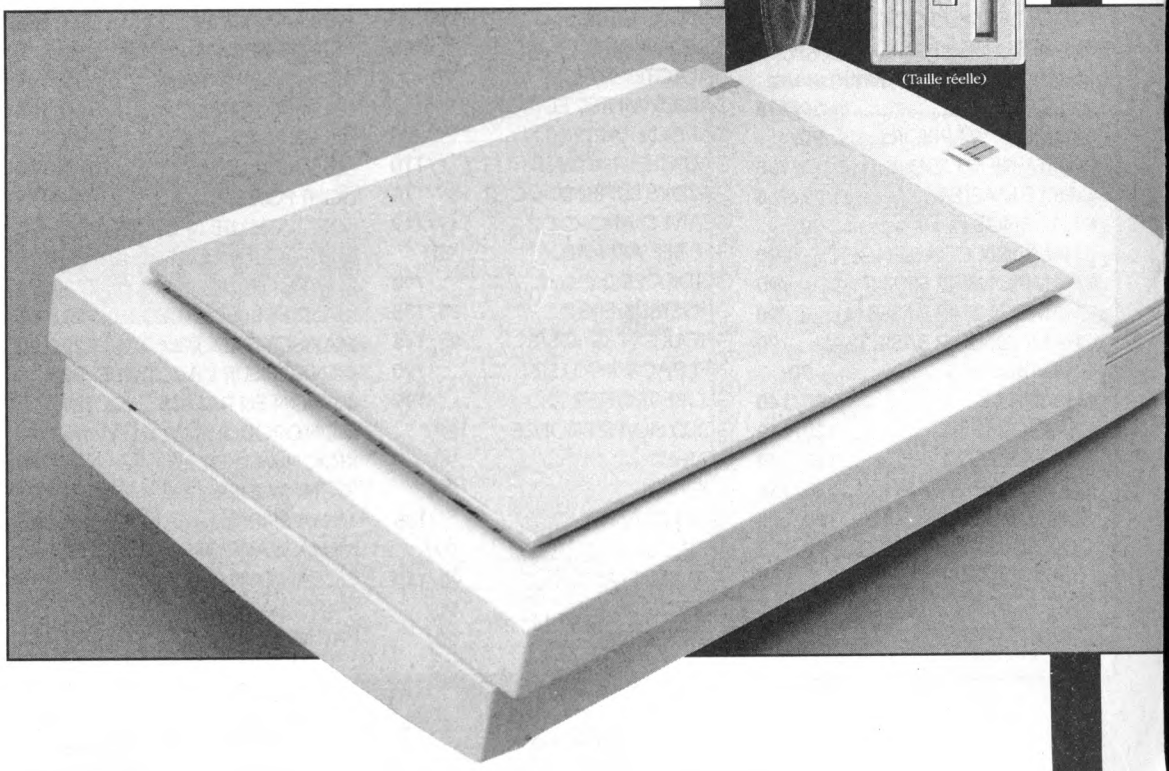
Le **M3C Carry 1** a été conçu dans le seul but de laisser le maximum de place vacante sur un bureau trop souvent encombré. Ses dimensions réduites au strict nécessaire (24 x 18,5 x 4,5 cm) lui permettent en effet de se loger facilement dans n'importe quel recoin. Un seul problème : comment peut-on connecter dans un espace aussi restreint les multiples cartes PC de taille classique ? Le constructeur a, une fois n'est pas coutume, songé à tout, puisqu'il propose 24 modèles et configurations différentes - permettant ainsi de répondre à tous les types d'applications. Ces modèles vont du XT 8088 au AT 80286 et se trouvent tous accompagnés d'un clavier 82 ou 102 touches, ainsi que d'un moniteur monochrome 9" ou 14" haute définition, du GW Basic et du MS-DOS 4.01... Les prix, très attractifs, s'étalent sur une fourchette allant de 5 600 F (pour le modèle de base) à 15 100 F (pour le plus haut de gamme).

Faites donc bon usage de toutes ces bonnes choses - et à la revoyure !

Abondos



(Taille réelle)



LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

BY MAIL

8 rue Robert-Planquette 75018 PARIS
42 64 32 07

PROMO
149 F
DISQUETTES 3" AMSTRAD MADE IN JAPAN PAR 10

PROMO DU MOIS FIRE & FORGET 2 SUR ATARI, AMIGA ET PC : 239 F

AMSTRAD

12 JEUX FANTASTIQUES ... 140/190
A VIEW TO KILL ... 90/
ACE OF ACES + INFILTRATOR /149
ACTION REPLAY ... 90/
ALTERNATIVE WORLD GAMES 90/
ARKANOID 1 + ARKANOID 2 /149
BAD MAX ... 95/
BEACH VOLLEY ... 95/145
BEST OF CODE MASTERS (VOL 3) /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 1) /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 2) /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 4) /90
BEVERLEY HILLS COP ... /140
BLOODWYCH ... /145
BLUE STAR ... /90
BLUE WAR ... /90
BOB MORANE OCEAN 120/165
BOB MORANE SCIENCE-FICTION 199/
BOULDER DASH 1 ... 90/
BRIDE OF FRANKENSTEIN ... 90/
BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK . /135
BUBBLE GHOST ... 139/
BUDGET FAMILIAL ... /90
BUSINESS FLIGHT ... 139/
CALIFORNIA GAMES + WINTER GAMES ... /115
CAMELOT WARRIORS ... 90/
CAPITAINE BLOOD ... /155
CASTLE MASTER ... 99/155
CHALLENGE OF THE GOBOTS .. 90/
CHAMONIX CHALLENGE ... /90
CHAMPIONSHIP SPRINT ... /90
CHAMPIONSHIP BASEBALL ... /90
CHAMPIONSHIP BASKETBALL .. /90
CHARTBUSTERS ... 90/
CHASE H.Q. ... 90/140
CLASSIQUES 1 ... 120/149
CLASSIQUES 2 ... 120/149
CLEVER AND SMART ... 125/155
COIN OP HITS ... 140/170
COLOSSUS CHESS 4.0 ... 90/135
CRAZY CARS ... /159
CRAZY CARS 2 ... 125/165
CRUCIAL TEST ... /239
DANDY ... 90/
DARK CENTURY ... 135/169
DARK FUSION ... 119/
DARK SPECTRE ... /90
DEATHRIDE ... 90/
DEATHSCAPE ... 90/
DOUBLE ACTION ... 140/190
DOUBLE DETENTE ... /149
DOUBLE DRAGON ... 95/145
DREAM WARRIOR ... 99/
DRIVERS ... 139/195
DUNGEON'S REVENGE ... /90
DYNASTY WARS ... 119/159
E-MOTION ... /140
EAGLE'S RIDER ... /190
ELIMINATOR ... 99/159
ENDURO RACER + SUPER HANG-ON ... /119
ENLIGHTMENT ... 90/
EPYX 21 ... 140/
ERE HITS VOL 1 ... /90
ERE HITS ... /239
ESCAPE FROM THE PLANET 95/139
FIRE ... /149
FIRETRAP ... 115/95
FORCES MAGIQUES ... 139/
FREDDY HARDEST ... 90/90
FREEDOM ... /195
GALACTIC GAMES ... 90/
GAMES WINTER EDITION 99/
GARDEN PARTY ... /90
GAUNTLET 1 + GAUNTLET 2 ... /110
GAZZA'S SUPER SOCCER . 135/175
GEANT D'ARCADE 2 ... 149/219
GEE BEE AIR RALLY ... 90/
GETDEXTER 2 ... /90
GHOSTBUSTERS 2 ... 95/135
GHOULS 'N' GHOSTS ... 95/145
GIFT PACK THRILLER ... /90
GLOBE TROTTER ... /199
GOLD SILVER BRONZE ... 159/
GOTHIC ... 90/
GREYFELL ... 90/
HARD DRIVIN' ... /135
HATE ... 99/
HEAVY METAL ... 90/140
HI-JACK ... 90/
HIGH FRONTIER ... 90/
HOT ROD ... /140
HOWARD THE DUCK ... 90/
IMPOSSABALL ... 90/
IMPOSSAMOLE ... 90/140
INQUISITOR ... 149/
ISS ... /90
JAWS ... /209
JIMMY BUSINESS ... 169/
JOYSTICK THUNDER ... 65/95
JUNGLE JANE ... /90
JUSTICIER N°2 ... /199
KARNOV ... /90
KILL UNTIL DEAD ... 90/
KILLER RING ... 90/
KNIGHT FORCE ... 129/169
L'ANGE DE CRISTAL ... /90
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD 140/190
LA COLLECTION CPC ... 159/220
LA COMPIL' OCEAN ... 149/225
LA FORMULE ... /90
LA SECTE NOIRE ... 99/169
LED STORM ... 90/
LE MANOIR DE MORTEVIELLE /239
LES 100% A D'OR ... 145/195
LES AVENTURIERS ... 145/195
LES BARBARES ... 145/195
LES FANATIQUES ... 165/235
LES HITS DE NOEL ... 99/
LES INCORRUPTIBLES ... 99/149
LES JUSTICIERS ... 140/195
LES PRIVES ... 129/175
LES VAINQUEURS ... 140/190
LIGHT FORCE ... 99/
LOST SATELLITE (S.O.S. SPACE) /95
MADBALL ... 95/
MAITRE NINJA ... 125/179
MANCHESTER UNITED ... 125/165
MAXIBOURSE ... 129/169
MENACE SUR L'ARCTIQUE . 99/
MISSION EN RAFALE ... 129/
MONOPOLIC ... 90/
MOONWALKER ... /145
NIGHT RAIDER ... 99/
NINJA SPIRIT ... /145
NINJA WARRIOR ... 99/145
OCEAN DYNAMITE ... /195
P-47 ... /159
PACMANIA ... 99/135
PETER BEARSLEY ... 95/129
PHENIX NOIR ... 99/
PIPEMANIA ... 135/175
POWER PLAY ... 90/90
PULSATOR ... 90/
PURPLE SATURN DAY ... /175
QIN ... /90
QUAD ... 90/90
R-TYPE ... 109/
RAINBOW ISLANDS ... 90/140
RALLY CROSS CHALLENGE .. 139/179
RANARAMA ... 95/
RETURN OF THE JEDI ... 99/
REX ... /90
RICK DANGEROUS ... /140
ROY OF THE ROVERS ... 99/
RX 220 ... 90/99
SARACEN ... /90
SCRAMBLE SPIRITS ... 95/139
SENTINEL ... /90
SEPULCRI ... 90/
SHADOW WARRIORS ... 90/139
SHINOBI ... 99/145
SIDE ARMS ... 99/
SKY HUNTER ... 129/
SKYX ... /129
SONIC BOOM ... 95/145
SPACE ACE ... 90/
SPACE GAME ... /139
SPIDERMAN ... 130/175
STARGLIDER ... 129/
STIFFLIP ... /109
STREET FIGHTER + TIGER ROAD .... /109
STRIDER ... /140
SUPER FLIPPARD ... /90
SUPER SCRAMBLE ... /159
SUPER SKI ... 90/90
SUPER SPRINT ... /90
SUPER WONDERBOY ... 99/
SUPERMAN ... 90/
SUPREME CHALLENGE ... 90/
TAI PAN ... 90/
THANATOS ... 90/
THE AMAZING SHRINKING ... 95/
THE DEEP ... 99/159
THE EYE ... 90/
TOP GUN + SLAP FIGHT ... /99
TOP LEVEL ... /199

PROMO 220 F DISQUETTES DF/DD 3"1/2 PAR 50 GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

TOTAL ECLIPSE 99/
TOURNAMENT 90/
TURBO OUTRUN 95/145
TURRICAN 90/139
VICTORY ROAD ..... /99
WERNER 90/
WILD STREETS ..... /169
WORLD CUP 90 ..... 95/145
ZARZAS ..... /175

MANETTES

KONIX NAVIGATOR 145
MANETTE INFRAROUGE 349
MANETTE US GOLD 105
MICRO BLASTER 109
MICRO BLASTER TRANSPARENT 109
PROLONG. JOYSTICK (ST OU AMIGA) 48
QUICKGUN TURBO 6 99
QUICKJOY "JET FIGHTER" 139
QUICKJOY 2 89
QUICKJOY JUNIOR 55
QUICKJOY 2 JUNIOR 59
QUICKJOY 3 95
QUICKJOY 5 179
QUICKJOY STICK 85
QUICKJOY JUNIOR STICK 65
SPEEDKING KONIX 95
SPEEKING KONIX AUTOFIRE 129
VOLANT CHALLENGER 299
TAPIS SOURIS 49
SOURIS PC 279
SOURIS ST 219
SOURIS AMIGA 219

SEGA

AFTER BURNER 440
ALEX KIDD (16 BITS) 390
ALTERED BEAST (16 BITS) 440
ASSAULT SUIT LEYNOS (16 BITS) 440
BASEBALL (16 BITS) 440
COLUMS 440
CURSE (16 BITS) 440
DJ BOY 440
DARWIN (16 BITS) 440
E-SWAT 440
FINAL BLOW BOXING 516 BITS) 440
FORGOTTEN WORLDS (16 BITS) . 440
GHOSTBUSTERS 440
GOLDEN AXE (16 BITS) 440
GOLF (16 BITS) 440
GHOULS 'N' GHOSTS(16 BITS) .. 440
HERZOG 2 (16 BITS) 440
HURRICANE 440
KUJAKUOH 2 (16 BITS) 440
LAST BATTLE (16 BITS) 440
NEW ZEALAND STORY 440
OSOMATSUKIN (BIG FUN -16 BITS) 440
PHELIOS 440
RAMBO 3 (16 BITS) 440
SOKOBAN (16 BITS) 440
SPACE HARRIER 2 (16 BITS) 440
SUPER BASKETBALL 440
SUPER HANG-ON (16 BITS) 440
SUPER SHINOBI (16 BITS) 440
TATSUJIN (16 BITS) 440
THUNDERFORCE 2 (16 BITS) 440
THUNDERFORCE 3 440
WIP RUSH 440
WORLD CUP SOCCER (16 BITS) 440
ZOOM 440

NINTENDO

CAPTAIN COMIC 359
CRYSTAL MINES 359
GALACTIC CRUSADER 359
MASTER CHU 359
METAL FIGHTER 359
SILENT ASSAULT 359
ROBODEMONS 359

ATARI ST/STE

ACTION (COMPILATION) 249
ANARCHY 195
ASTAROTH 185
BATMAN THE MOVIE 190
BEACH VOLLEY 190
BIO-CHALLENGE 169
BLACK TIGER 195
BLOCK OUT 239
CALIFORNIA GAMES 190
CARDS 169
CASTLE MASTER 245
CHASE H.Q. 189
CHESS PLAYER 2050 279
CLASSIQUES 1 249
CLEVER & SMART 225
COMBO RACER 195
COMMANDO ELITE 179
COMPILATION ACTION 2 345
CRASH GARRET 245
CRAZY CARS 2 245
CUSTODIAN 195
CYBERNOID 175
DAMES GRAND MAITRE 215
DARK CENTURY 255
DARK FUSION 169
DEFLEKTOR 159
DIZZY DICE 99
DOUBLE DETENTE 169
DOUBLE DRAGON 2 189
DRILLER 169
DRIVIN' FORCE 265
DYNASTY WARS 195
EAGLE'S RIDER 245
ELIMINATOR 169
F-29 195
FALCON 225
FIRE 235
FIRE AND BRIMSTONE 245
FLOOD 245
FOFT 245
FOOTBALL MANAGER 115
FORGOTTEN WORLDS 179
GAZZA'S SUPER SOCCER 245
GHOST'N GOBLINS 189
GHOSBUSTERS 2 229
GHOULS 'N' GHOSTS 189
HARD DRIVIN' 190
HEAVY METAL 190
HITS DISK VOLUM 199
IMPOSSAMOLE 189
INCANTATION 199
INDIANA JONES AVENTURE 239
INFESTATION 239
ITALIA 90 190
IVANHOE 189
KICK OFF 2 190
KNIGHT FORCE 235
LA MARQUE JAUNE 169
LES AVENTURIERS 295
LES INCORRUPTIBLES 195
LES JUSTICIERS 245
LES PORTES DU TEMPS 199
MAGNUM 4 295
MANCHESTER UNITED 239
MAUPITI ISLAND 265
MEURTRE A VENISE 199
MINDBENDER 199
MINI GOLF 199
NRTHERWORLD 169
NINJA SPIRIT 239
NINJA WARRIORS 195
OPERATION NEPTUNE 199
OPERATION STEALTH 289
OPERATION THUNDERBOLT 189
P-47 245
PACMANIA 240
PAPERBOY 175
PINBALL MAGIC 195
PIPEMANIA 259
PLAYER MANAGER 265
POWER PLAY 239
PROHIBITION 199
PRO TENNIS 225
PURPLE SATURN DAY 199
RAINBOW ISLANDS 190
RENEGADE 199
RICK DANGEROUS 235
ROCK STAR 269
ROPY ET MASTICO 195
ROTOX 195
RVF HONDA 265
SCRAMBLE SPIRITS 245
SERVICE ACTION 235
SHADOW WARRIORS 190
SHINOBI 195
SPACE ACE 395
SPACE HARRIER 2 190
STEEL 169
STRYX 195
STUNT CAR RACER 225
SUPER SCRAMBLE 169
SUPER WONDERBOY 235
THE DEEP 195
THE EYE 99
TURBO GT 119
TURBO OUTRUN 195
TURLOGH LE RODEUR 145
TWIN LORD 225
ULTIMATE DARTS 195
ULTIMATE GOLF 239
VICTORY ROAD 145
WORLD CUP 90 195

AMIGA

ACTION SERVICE	199
ASTAROTH	219
ASTATE	239
AXEL'S MAGIC HAMMER	179
BAD CAD	219
BATMAN THE MOVIE	235
BATTLE VALLEY	199
BEVERLY HILLS COP	225
BIVOUAC	195
BLOCK OUT	239
BLOODWYCH	225
BOBO	195
BUBBLE GHOST	195
BUTCHER HILL	199
CALIFORNIA GAMES	195
CHAMPIONSHIP BASKETBALL	169
CHASE H.Q.	239
CHESS PLAYER 2050	279
COMBO RACER	239
COMPILATION ACTION 2	269
CRAZY CARS 2	245
DIGIPAINT 3	795
DIZZY DICE	95
DOUBLE DETENTE	219
DRAGONS BREATH	289
DRILLER	199
DYNASTY WARS	239
E-MOTION	245
EAGLE'S RIDER	240
EMMANUELLE	179
F-16 FALCON	289
F-29	245
FIRE	235
FLOOD	239
FOFT	265
FREEDOM	179
GAUNTLET 2	199
GAZZA'S SUPER SOCCER	225
GHOSTBUSTERS 2	235
GHOULS 'N' GHOSTS	239
GOLD RUNNER	190
GOLDEN PATH	139
HEROES OF THE LANCE	199
HOT ROD	240
IMPERIUM	239
IMPOSSAMOLE	189
INFESTATION	239
IVANHOE	239
JINXTER	169
KARATE KID 2	190
KICK OFF 2	195
LAST NINJA 2	239
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LED STORM	199
LES AVENTURIERS	249
LES GEN D'OR	240
LES INCORRUPTIBLES	245
LES JUSTICIERS	240
LOST PATROL	239
MAUPITI ISLAND	279
MEUTRE A VENISE	195
MINDBENDER	279
MISSION ELEVATOR	249
NIL DIEU VIVANT	90
NINJA SPIRIT	240
ONSLAUGHT	190
OPERATION WOLF	199
OPERATION STEALTH	289
OVERLANDER	215
P-47	239
PACMANIA	179
PIPEMANIA	259
PORTAL	299
POWER PLAY	90
PURPLE SATURN DAY	195
RAC LOMBARD RALLY	199
RAINBOW ISLANDS	239
RENEGADE	225
RETURN OF THE JEDI	169
ROCK STAR	269
ROCKET RANGER	225
RODY ET MASTICO	190
ROGER RABBIT	190
ROTOX	245
RUN THE GAUNTLET	199
RVF	199
SCRAMBLE SPIRITS	169
SHADOW WARRIORS	239
SIDE ARMS	249
SLAYERS	199
SPACE ACE	390
SPACE BALL	295
SPACE HARRIER 2	190
SPACE PORT	190
SPIDERMAN	245
SPIDERTRONIC	190
STARGLIDER 2	179
STEEL	199
STREET FIGHTER	249
STRIDER	239
STREET SPORT BASKETBALL	199
SUBBATTLE SIM	249
SUPER HUEY	199
SUPER SCRAMBLE	199
SUPER WONDERBOY	239
TEEN-AGE QUEEN	190
THUNDERBLADE	249
TIE BREAK	239
TOWER OF BABEL	239
TURBO OUTRUN	239
TURRICAN	239
TV SPORTS BASKETBALL	245
ULTIMATE DARTS	190
ULTIMATE GOLF	239
VICTORY ROAD	229
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	90
WESTERN GAMES	190
WHIRLIGIG	195

THOMSON

1000 BORNES	/99
BIVOUAC	/99
BLUE STAR	/99
BLUE WAR	/99
BREAKER	/99
BUDGET FAMILIAL	/99
CAPTAIN BLOOD	169/199
CLASSIQUES 1	169/199
CLASSIQUES 2	169/199
CLASSIQUES 3	169/199
CLASSIQUES 4	169/199
CRAZY CARS	/199
DEMONIA	/99
DON CAMILLO	/99
DOSSIER BOERHAVE	/99
GARDEN PARTY	/99
GRAND PRIX 500 CC	/99
L'AFFAIRE SIDNEY	/99
L AMARQUE JAUNE	/99
LAS VEGAS (MO5)	/99
LAS VEGAS (TO7B 70)	/99
LES ATHLETES (MO6)	129/
LES CHEVALIERS	129/
LES DIEUX DE LA MER	/99
LES DIEUX DU STADE (TO9)	/99
LES DIEUX DU STADE (MO5/TO7 70)	/99
LES FUTURISTES	129/
LES HITS DE GREMLIN	195/195
LES HITS D'OCEAN	195/195
LES PRIVES	129/
MARCHE A L'OMBRE	/99
MAXIBOURSE	/169
MEURTRES EN SERIE	/99
OCEANIA	/99
PLANETE MORTE	/99
PLAY BAC	/99
QUAD	/99

(Dans la limite des stocks disponibles)

K7/DISQUETTES

BON DE COMMANDE A ENVOYER A

BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette, 75018 PARIS

TITRES	PRIX
Frais de port jeux : 20F ; matériel : 100F ; 50 disquettes vierges : 30F (+10F par 50 suppl.)	
Total à payer =	

NOM .....

ADRESSE .....

.....

VILLE.....CODE POSTAL .....

Tél. : .....

TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR .....

..... K7 ☐ .....DISK ☐

MODE DE PAIEMENT :

☐ **CHEQUE**

☐ **MANDAT-LETTRE**

MULTICARTOUCHE POUR MSX !

Voici donc le Multicartouche MSX - impatiemment attendu depuis la présentation de la version Thomson dans le n°7 de Micro News.

Imaginez qu'en tournant un bouton, vous arriviez à changer de cartouche..., ce serait formidable - et c'est possible avec le **Multicartouche**. Ce beau rêve se réalisera au bout de quelques heures et ne vous coûtera pas plus cher qu'un magnétocassette.

Fonctionnement

Les cartouches sont reliées en parallèle à l'ordinateur par le port habituel. Seules les entrées de sélection (Slot Select) ne sont pas communes, mais reliées à un commutateur rotatif qui envoie le signal de validation à la cartouche que vous désirez. Cela en fonction de la position du contacteur, bien entendu. Pour ceux qui préfèrent les petits schémas aux longues explications, se référer à la figure n°1.

Ce beau système a hélas un point faible : le nombre de cartouches. Car plus il y en a, plus le bus s'appauvrit et plus le courant d'alimentation augmente, jusqu'au moment où la machine plante. C'est pour éviter ce genre de problème que nous nous sommes limités à six cartouches, ce qui est déjà raisonnable.

Réalisation du connecteur

La liaison avec l'ordinateur s'effectue grâce au circuit imprimé, que vous pouvez voir figure n°2. Les pistes doivent exactement coïncider avec le connecteur de l'ordinateur et cela en double-face. Afin d'obtenir une meilleure précision, nous vous conseillons de le réaliser par photogravure.

Si vous voulez bien faire les choses, il faut que vous respectiez absolument les cotes de découpage soulignées, les autres pouvant être

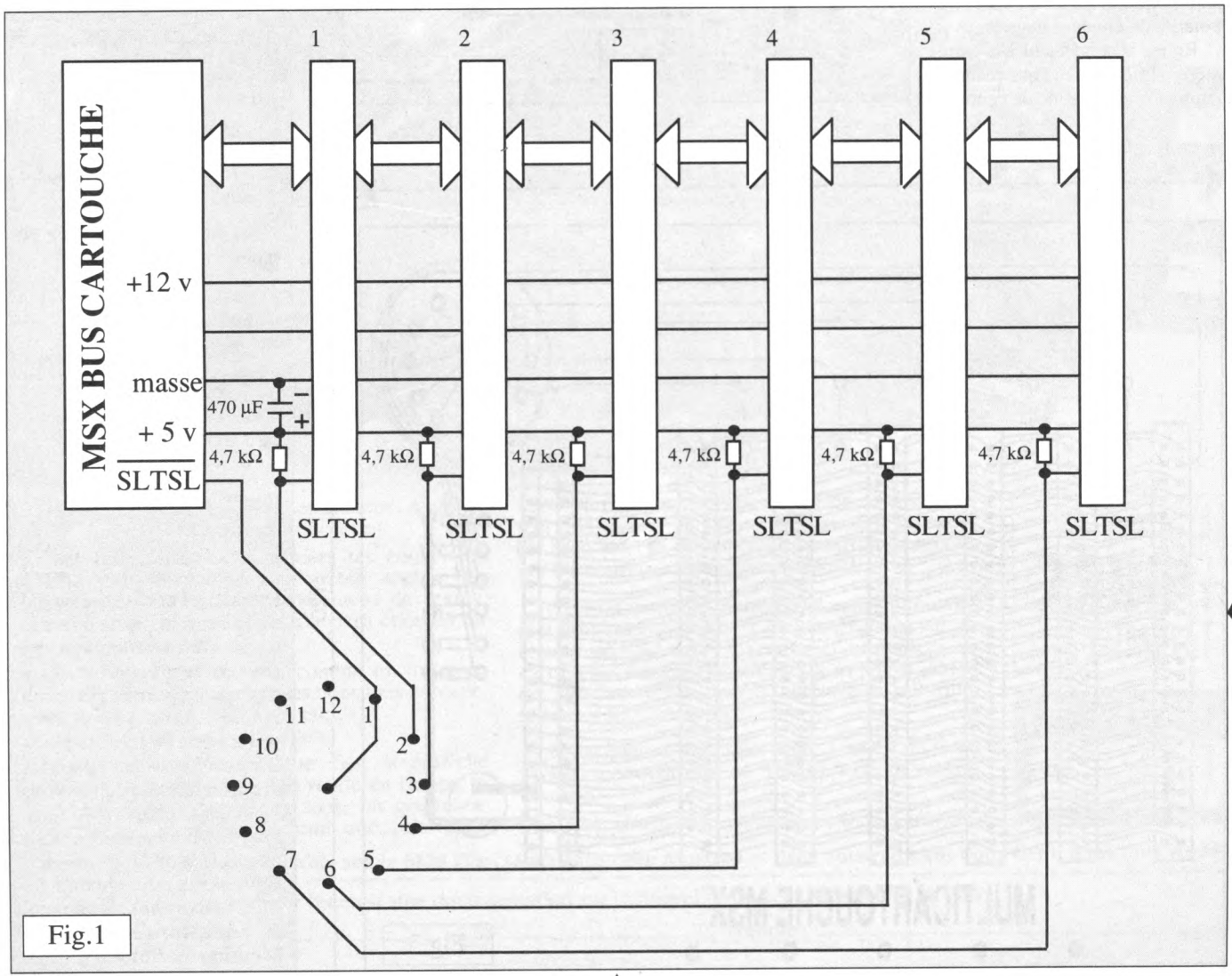


Fig.1

légèrement modifiées.

Le circuit est asymétrique pour que l'on ne puisse pas se tromper de sens. Mais rassurez-vous, si cette erreur survenait, votre ordinateur ne risque pas d'en mourir - en revanche certaines cartouches peuvent être endommagées : évitez donc de le faire trop souvent et surtout trop longtemps.

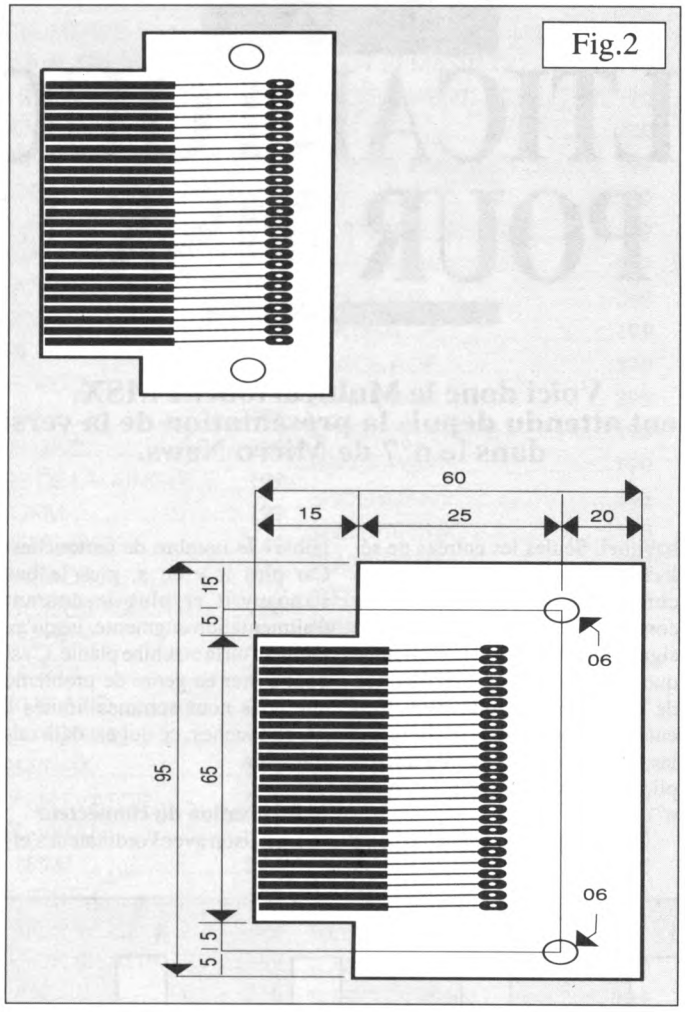
Les deux gros trous sont prévus pour laisser passer un collier en plastique autoserrant. Cela pour les fils ne se cassent pas après de trop nombreuses manipulations.

Réalisation de la carte-mère

La réalisation du connecteur ne constituait qu'un avant-goût : vous allez maintenant vous attaquer à la carte-mère, que vous aviez sûrement déjà remarquée sur la figure n°3 à cause de sa taille. Les cartouches étant reliées par de nombreux petits fils, nous vous conseillons une fois de plus la photogravure, bien que cela se révèle moins nécessaire que pour le connecteur.

Le plus gros morceau arrivant à accomplissement, il ne reste plus qu'à le garnir en implantant et en soudant tous les composants à leur emplacement. Faites attention à la polarité du condensateur...

Reliez le connecteur à la carte-mère, à l'aide de deux morceaux de nappe d'une trentaine de centimètres - dont vous aurez préalablement dénudé et étamé les 25 brins de chaque côté. Mettez ensuite le collier en plastique autoserrant en place et coupez l'excédent.



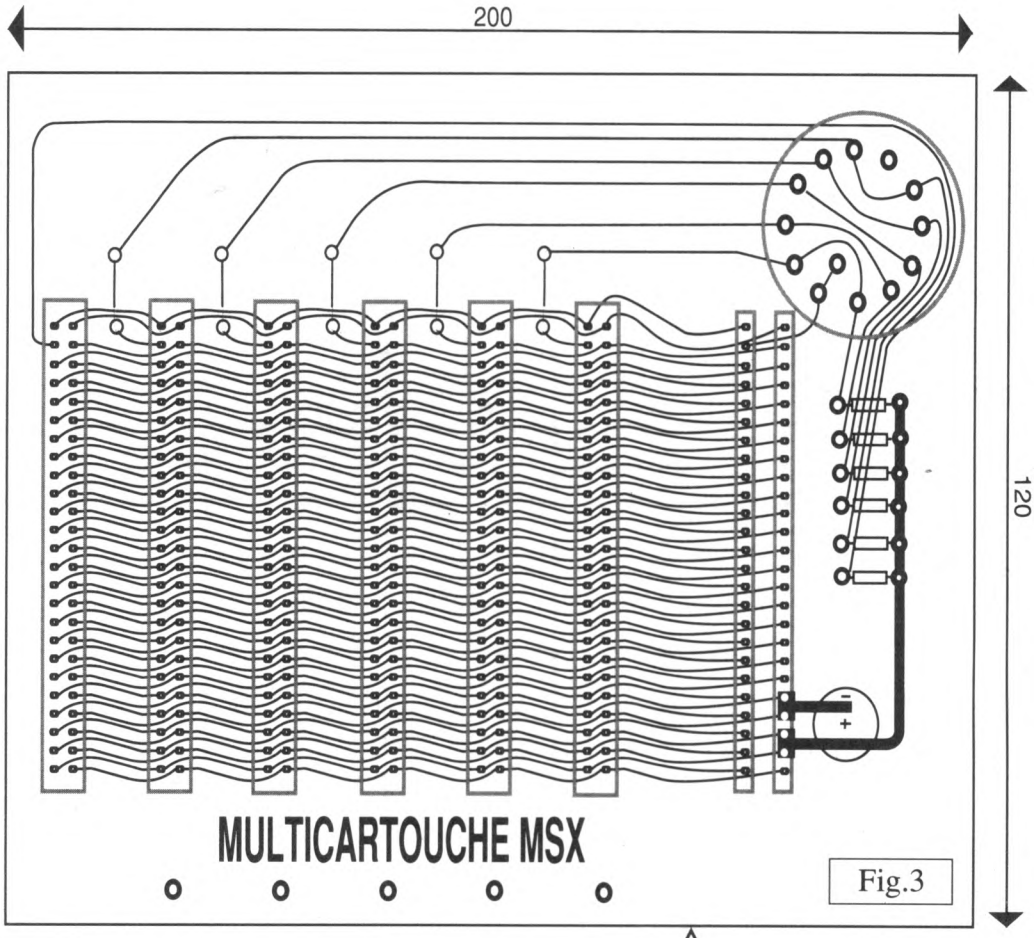
Mise en route

Avant de connecter le *Multicartouche* à votre ordinateur, vérifiez qu'il n'y ait aucun court-circuit entre deux pistes et qu'il existe bien continuité des pistes du connecteur à la dernière cartouche.

Réglez le commutateur en positionnant sur sept la bague qui se trouve sous l'écrou. Puis enfin une dernière touche, en fixant un bouton sur l'axe du contacteur.

Au vu de la la simplicité du montage et même si cela ne marche pas du premier coup, vous ne devriez cependant pas avoir de trop gros problèmes pour la mise au point.

C. Couasnard et M. Seifi



NOMENCLATURE

- 60 cm de nappe à 25 conducteurs ;
- 6 connecteurs à insertion 2 x 5 broches à souder ;
- 6 résistances 1/4 w de 4,7 Ko ;
- 6 picots mâles ;
- 1 commutateur rotatif 1 circuit 12 positions ;
- 1 bouton de diamètre 30 mm ;
- 1 collier plastique autoserrant de 200 mm ;
- 1 condensateur chimique de 470 µF/16 volts ;
- 1 circuit imprimé simple face 200 x 120 mm ;
- 1 circuit imprimé double face 95 x 60 mm ;

Quant à ceux qui n'ont pas le matériel nécessaire ou qui ne se senrent pas le courage d'exécuter le montage, ils peuvent se procurer les deux circuits imprimés percés et étamés pour **150 francs seulement** (+ 15 F de port). Il y aura un cadeau pour les dix premiers, dépêchez-vous - ça vaut le coup ! (Montage total du Multicartouche MSX possible sur commande.) Envoyez votre chèque à : **M. Christophe Couasnard, 2, rue Ronsard, 92360 Meudon-la-Forêt.**

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES
HALL 8
AMSTRAD
EXPO 90

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

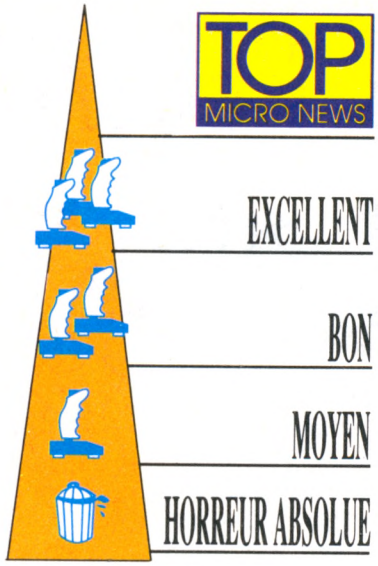
Nom : _____ Prénom : _____

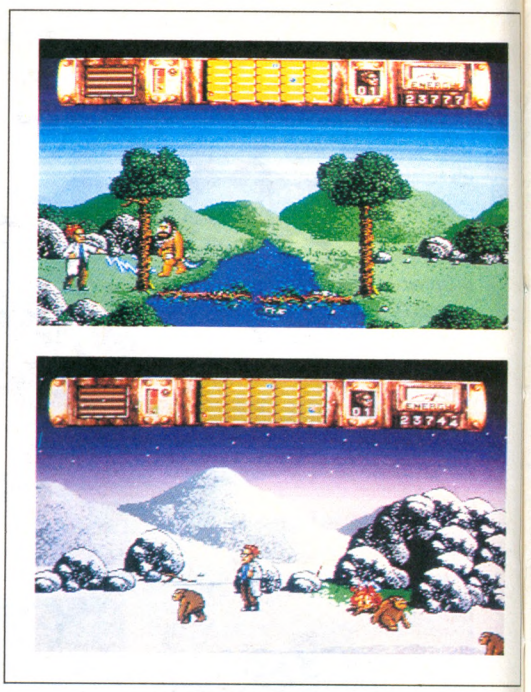
Adresse : _____ Tél. : _____

Ville : _____ Code postal : |_|_|_|_|_|

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

TOPS SOFTS





TOP MICRO NEWS

TIME MACHINE

Mouvements de pendule dans l'Espace-Temps.

Tout d'abord, réparons une injustice à propos de *Time Machine*...

Dans sa preview, notre correspondante anglaise - plus impitoyable que la Thatch' elle-même - lui avait collé seulement deux Joysticks. Un peu sévère !

En fait, ce logiciel méritait beaucoup mieux. D'habitude, les scénarios complexes servent seulement à planter le décor et influent rarement sur le jeu lui-même. *Time Machine* réussit l'exploit de proposer une action qui colle parfaitement à une intrigue que vous construisez vous-même au fur et à mesure de l'aventure. Vous y incarnez l'inventeur d'une machine à voyager dans le Temps, qui à la suite d'un accident se trouve projeté dans la préhistoire et doit influer en personne sur l'évolution pour rejoindre son époque.

Notre scientifique dispose d'un zappeur qui lui permet d'endormir ou de tuer les habitants qu'il rencontre à chaque saut temporel et de quatre téléporteurs dont il peut disposer à sa guise dans des lieux et circonstances différents, de façon à se déplacer - accompagné d'objets ou d'êtres vivants qu'il aura choisis.

Dans chaque ère temporelle, vous devrez accomplir une action précise afin d'ouvrir l'accès à la période suivante (vous pouvez vous y propulser à tout moment). Le problème se compliquera lorsque les allées et venues entre les cinq époques au programme deviendront incessantes !

On se retrouve très vite embarqué dans cette histoire (parfois plus complexe que celle de *Back to the Future*) où il faut sans cesse jongler avec le Temps et l'Espace pour rétablir le cours normal de l'Histoire. Voilà une idée vraiment géniale qui fait de *Time Machine* un jeu sortant de l'ordinaire...

Disquette Activision pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST, C64 et Amstrad CPC.

M.L.

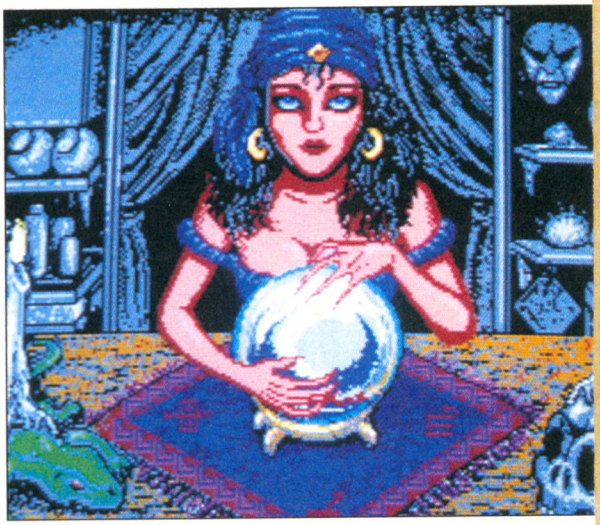
Mr DO ! RUN RUN

Alléché par l'habituel baratin imprimé sur la jaquette, vous introduisez la disquette dans votre machine adorée et alors là, horreur ! Malheur ! Pourtant, c'est écrit dessus "conversion universelle digne des plus grands jeux d'arcade"- excusez du peu ! Il y a même un sticker "arcade classic", ben voyons ! On rêve...

Cette chose relève des débuts de la micro ludique, ça devait déjà exister sur l'Atari VCS - on a du mal à en croire ses yeux... Les sprites sont minuscules, les

TOP MICRO NEWS

SEARCH FOR THE KING



Le glandu se rebiffe.

Pour ses débuts dans le monde de l'aventure, Accolade n'a pas choisi la difficulté et s'est contenté de copier sournoisement le système de jeu des logiciels de Sierra-On-Line !

Le héros, un employé de la plus minable chaîne de TV privée américaine, est sans aucun doute un cousin éloigné de ce bon vieux Larry Laffer. Les Manley (c'est son nom) se présente comme un véritable loser, dont la lourde tâche consiste à rembobiner des cassettes vidéo à la main pour économiser de l'électricité... Evidemment, cette vie ne lui convient guère et ne le met pas en valeur auprès de la fille du patron, la superbe Stella. C'est pourquoi le concours que lance votre chaîne et qui promet gloire et la richesse à celui qui retrouvera le King, va lui fournir l'occasion de changer de vie.

Une fois dans sa peau, vous allez quitter discrètement votre travail à l'heure de la pause-déjeuner et flâner un peu dans la ville, histoire de glaner quelques renseignements qui pourraient vous permettre de mettre la main sur le célèbre chanteur. Pour gagner un peu d'argent, vous pouvez vous faire engager dans un cirque et vous livrer à une tâche ingrate : ramasser du crottin d'éléphant. Ce labeur vous procurera un ticket donnant accès à la fête foraine de la ville. Vous y rencontrerez l'homme le plus fort du monde - mais surtout interrogez la voyante, une superbe brune qui lit l'avenir dans les boules (chic alors !) de cristal (déçu ?).

Attention, l'aventure se déroule entièrement en anglais. Comme ça pète d'humour, on leur pardonne un certain manque d'originalité pour cette fois - mais qu'on ne les y reprenne pas !

Disquettes Accolade pour Amiga, PC et compatibles. **M.L.**

décors absolument infects et les sons inodores (mais pas indolores !). Le tout évite de justesse la poubelle, par pure bonté de notre part et à cause d'une jouabilité pas trop mauvaise.

Enfin, faudrait que Mr Do se paye une cure de santé avant de repointer le bout de son nez, sinon c'est directos le vide-ordures...

Disquette Electrocoin pour Atari ST. Existe également sur Amiga. **J.-P.L.**

DRAGONS OF FLAME

Ce soft - la suite de *Heroes of the Lance* - vous replonge dans l'arcade/aventure et dans l'ambiance si particulière d'*Advanced Dungeons & Dragons*.

Les graphismes utilisent à plein les possibilités des 8 bits. Et cette version française n'a de française que le nom puisque le logiciel et la doc restent dans la langue de Shakespeare.

Il règne dans ce jeu une ambiance bon enfant : à chaque détour du labyrinthe dans lequel les personnages se déplacent, on ne rencontre que braves et joyeux plaisantins déguisés en fantômes - et qui passent leur temps à leur raconter de bonnes blagues... Ils en meurent de rire d'ailleurs s'ils restent trop longtemps en leur aimable compagnie ! Enfin, pour participer à l'animation, de gais lurons dirigés par votre habile joystick monteront un spectacle de music-hall qui ne manquera pas de sortilèges et de magie.

En somme un petit jeu sympa, qui plaira à tous et surtout à ceux qui feront l'effort de l'apprécier.

Disquette SSI pour Amstrad CPC. Existe également sur Amiga, Atari ST, C64, PC et compatibles. **F.D.**

TOP PREVIEW

JAMES POND - UNDERWATER AGENT

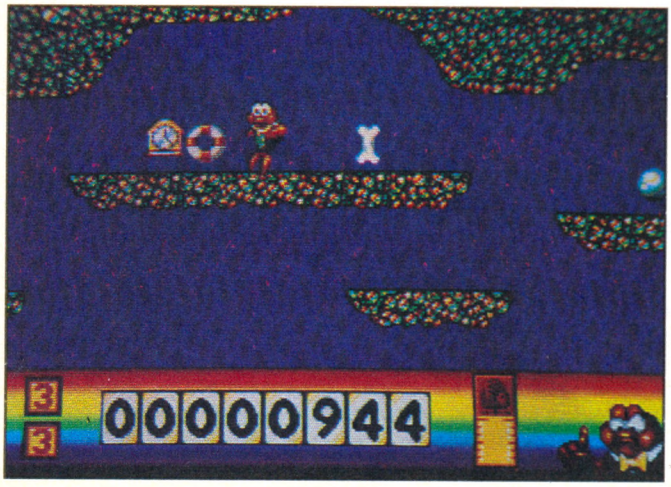
Liquidez le crime sous-marin !

Quand la mer est contaminée, quand les rayons solaires font un trou dans le ciel et quand les orchidées sont menacées d'extinction, qui appelle-t-on à la rescousse ? James Pond, l'agent sous-marin, bien sûr ! Cet élégant agent de la UIA (Underwater Intelligence Agency) appartient au genre de poiscailleux pour lequel une langouste sacrifierait ses pinces - un véritable bellâtre de piscine qui rend dingues les sirènes.

Son agenda sous-marin comprend la plupart des missions secrètes habituelles. Par exemple, sauver des homards pris au piège, rapporter son peigne à une naïade, ou boucher les fuites d'un réservoir de pétrole. Mais quel que soit le boulot, le danger est toujours présent. Les poissons radioactifs tentent de le transformer en appât à crabes, les pélicans balancent des missiles du haut du ciel et les fûts toxiques épuisent ses pouvoirs amphibies.

Mais James est loin d'être une mauviette. Excellent nageur sous-marin, il peut en outre survivre une minute et même plus sur la terre ferme : surveillez constamment son niveau d'énergie car si trop d'air frais entrait dans ses branchies, il se transformerait en un vulgaire tas d'arêtes...

Des objets conçus pour aider notre habile agent sont éparpillés au fond de l'océan : clés, mitrailleuses, masques à oxygène et [illegible]gnes. On trouve dans les abysses des salles secrètes, des épaves de vaisseaux et des chambres magiques qui recèlent suffisamment de trésors pour occuper les aventuriers en smoking et aux dents blanches pendant des semaines... Mais mieux vaut ne pas rester trop longtemps dans ce genre d'endroits - puisqu'ils épuisent les forces de notre héros... Le jeu s'étend sur douze niveaux d'action frénétique bourrée de surprises. Prochainement sur vos écrans !



Disquette Millenium pour Amiga et Atari ST. **K.H.**

MANIX

Fat Filbert est une petite balle ronde sans grande ambition. Tout ce qu'elle demande, c'est de passer sa petite vie tranquille à rouler un peu partout. Et au lieu de ça, qu'arrive-t-il ? Une catastrophe majeure, et la pagaille à Filbertland.

Le pays où vit notre héroïne se présente comme un damier de briques de toutes les couleurs. Jusqu'à présent, ces dernières restaient stables mais depuis peu quelque chose ne tourne pas rond... Une mystérieuse influence démoniaque se manifeste

sourdement et infeste l'endroit de bombes qui changent les couleurs des choses. Filbert va tout remettre dans l'ordre : s'il rebondit suffisamment longtemps sur un carré, il lui redonne sa bonne vieille teinte habituelle...

Malheureusement, l'incarnation du Mal (dont on ignore toujours le nom) se rebiffe - et pas qu'un peu ! Elle envoie de violents Vikings roux, de méchants ninjas, des robots, des pieux, de l'acide et des arbres qui obstruent le chemin afin de faire échec à notre charmante baballe. Tout un tas d'objets efficaces comme des boîtes en fer-blanc, des potions magiques et des tasses de café tranquillisantes vont procurer à Filbert des missiles, de l'énergie ou des bonus de temps.

Il existe plus de 128 niveaux d'action bondissante en 3D, que vous pouvez parcourir selon votre mode de jeu préféré : un joueur, deux joueurs, ou encore un mode spécial particulièrement difficile. De plus dix musiques différentes agrémentent ce jeu d'adresse désopilant. Amusez-vous bien !

Disquette Millenium pour Amiga et Atari ST. **K.H.**

Line 500 PRESTIGE

VOUS REVIEZ D'UNE BORNE D'ARCADE CHEZ VOUS. SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE !

Pour la première fois en France et en Europe, découvrez, CHEZ VOUS, l'extraordinaire plaisir ludique de jouer sur une véritable borne d'arcade ! Comme dans les meilleures salles !!

SHOOT AGAIN ARCADES a créé, pour vous, une véritable borne d'arcade pour satisfaire vos appétits les plus fous.

Line 500 PRESTIGE

Retrouvez vos jeux préférés, comme par miracle, chez vous. Les plus grands hits figurent au catalogue SHOOT AGAIN ARCADES. Location ou vente, reprise et service après-vente, la route de l'impossible est aujourd'hui ouverte.

Profitez vite de notre offre de lancement* pour recevoir notre documentation gratuite en écrivant à SHOOT AGAIN ARCADES, 145 rue de Flandre 75019 Paris ou en nous téléphonant au (1) 40.34.36.26.

* Exemple de prix : Location d'un jeu pour un mois : 500F
Achat de la borne d'arcade LINE 500 PRESTIGE : 13900 FTTC.

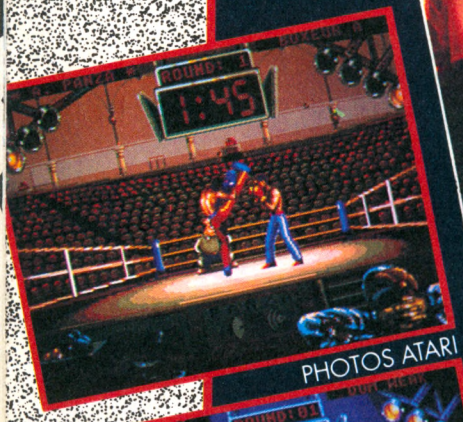
Shoot Again ARCADES
LE SPÉCIALISTE DU JEU VIDÉO PROFESSIONNEL

LE MONDE DE L'ARCADE N'A JAMAIS ETE AUSSI PROCHE DE CHEZ VOUS !

Les bornes LINE 500 PRESTIGE sont de fabrication française et de marque déposée.

FUTURA

PRESENTE



PHOTOS ATARI

A MA DROITE :
LE CHAMPION ANDRÉ PANZA

58 combats = **55** victoires.
3 fois champion du monde de kick boxing
3 fois champion du monde de boxe française.

A MA GAUCHE :
LE LOGICIEL PANZA KICK BOXING

Deux années de travail d'équipe pour un résultat exceptionnel.

- 75* coups, parades et chutes
- plus de 600* positions digitalisées à partir de réels combats
- une jouabilité sans précédents

Grâce à la collaboration d'André Panza, cette simulation est exceptionnelle de réalisme.

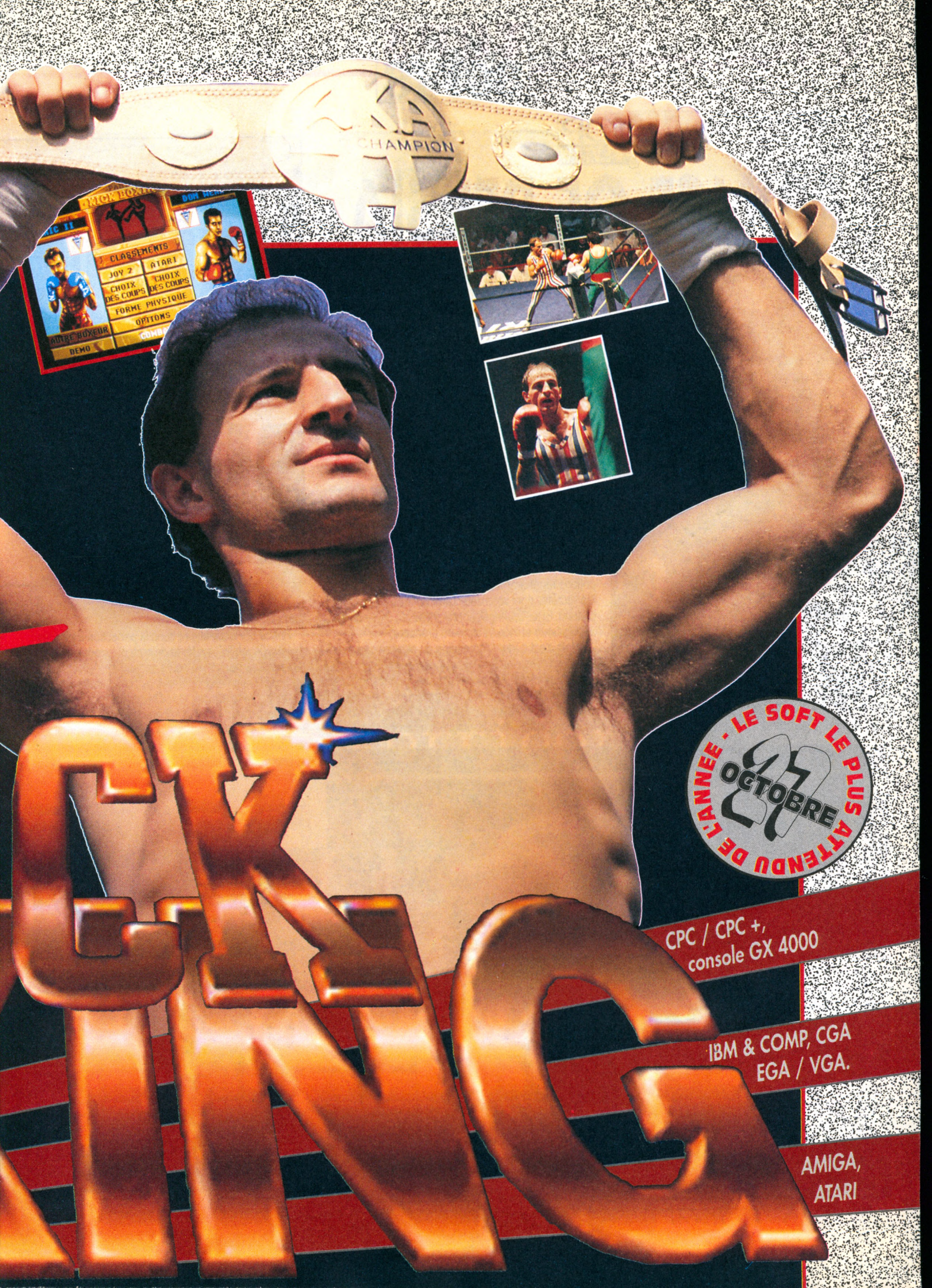
* varie selon les machines.

Panza

KICK BOX

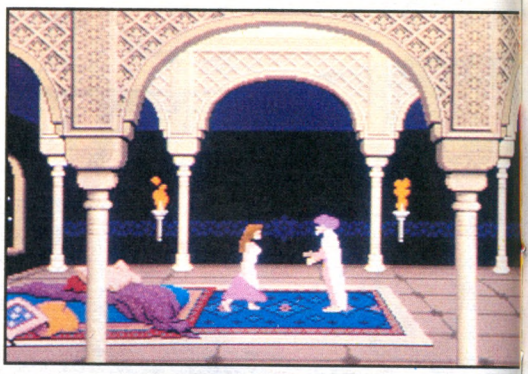
DISTRIBUÉ PAR

LORICIEL


CHAMPION
CLASSEMENTS
JOY 2
ATARI
CHOIX DES COUPS
CHOIX DES COUPS
FORME PHYSIQUE
OPTIONS
AUTRE BOXEUR
DEMO
LE SOFT LE PLUS ATTENDU DE L'ANNEE
27 OCTOBRE
CPC / CPC +, console GX 4000
IBM & COMP, CGA EGA / VGA.
AMIGA, ATARI

TOP PREVIEW

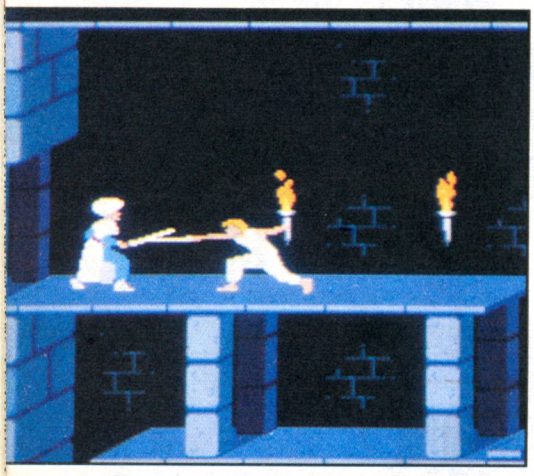
PRINCE OF PERSIA

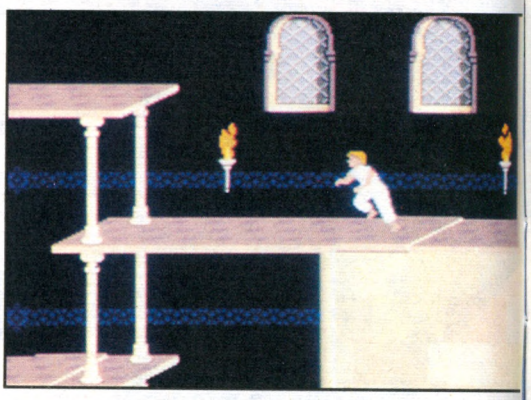


Comment ne pas être persan ?

Disons-le tout de suite, *Prince of Persia* est une des meilleures créations jamais testées par Micro News...

Pas de système de jeu révolutionnaire pourtant, pas de graphismes époustouflants, pas de sons digitalisés, pas de scénario tapageur bourré de noms qui se terminent en "or", mais une histoire toute simple : un prince part délivrer la fille du sultan, enfermée dans le palais du grand vizir (un tyran plus fourbe encore que son lointain cousin Iznogoud). L'endroit regorge de pièges - précipices, herses, fosses hérissées de pics, trappes et autres gâteries à éviter absolument. Le fin du fin : deux lames de métal qui jaillissent du plafond pour vous couper en deux (frissons garantis devant le demi-corps de votre personnage se tordant comme un gardon privé d'air et se vidant peu à peu de son sang !). Les gardes du palais vous donneront également du fil à retordre lors de duels à l'épée tout droit sortis des films avec Errol Flynn (le meilleur des *Robin Hood*). Vous pouvez récupérer des forces en mettant la main sur des potions régénératrices, souvent cachées dans des salles secrètes dont vous détecterez l'entrée en sondant le plafond. Et les bruitages confèrent au jeu une ambiance angoissante et incroyablement prenante.





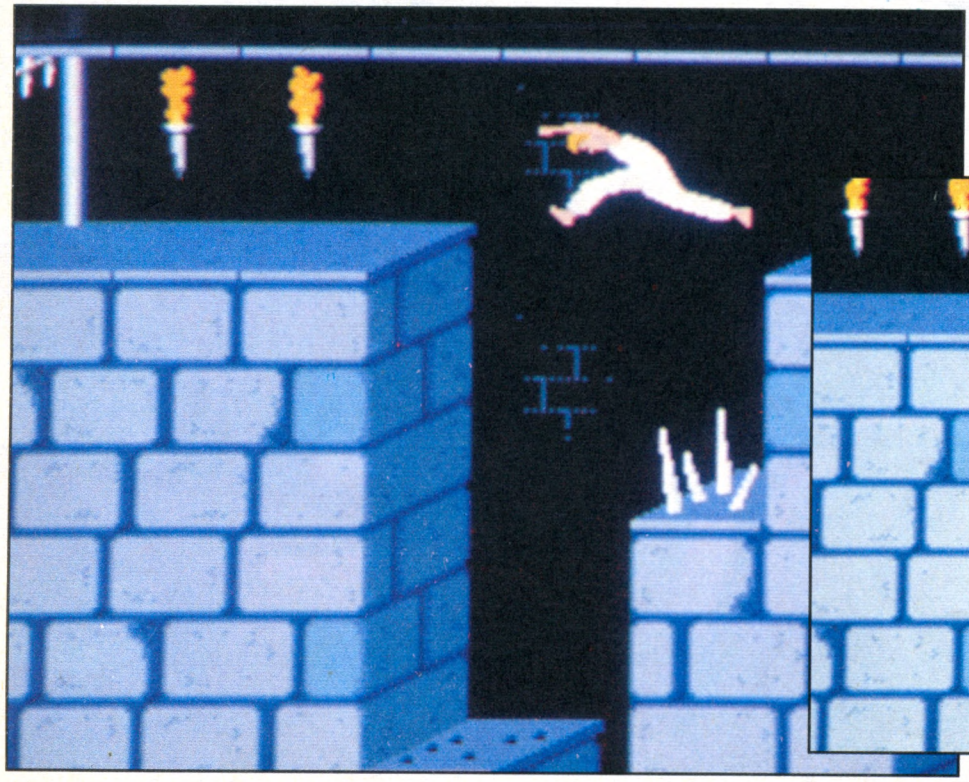
Mais c'est surtout l'animation du personnage principal (12 images/seconde - presque un dessin animé !) qui vous surprendra. Sans aucun doute l'animation la plus réaliste qu'on ait pu voir jusqu'à présent - même celle des personnages de *Dragon's Lair* et de *Space Ace* n'atteignait pas une telle fluidité. Le héros court, freine, saute, trébuche, s'agrippe aux corniches, le tout avec un naturel remarquable.

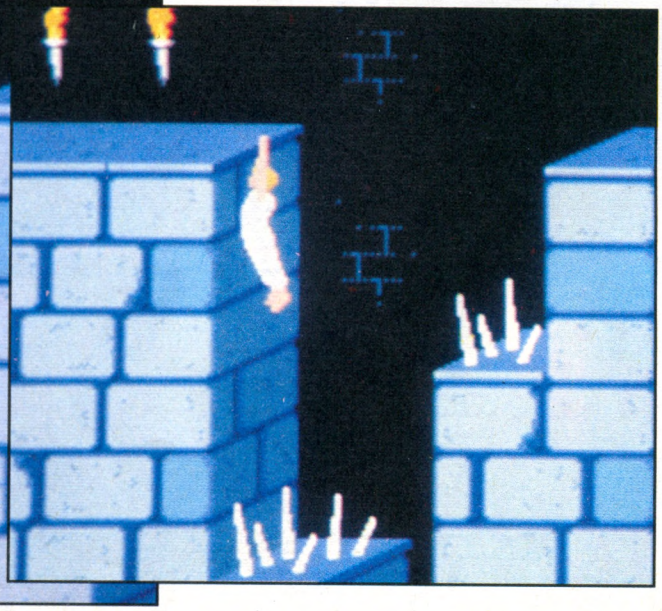
Prince of Persia atteint donc la perfection à tous les niveaux (jouabilité, système de protection original, sauvegarde des parties en cours, niveau de difficulté très progressif, animation, intérêt de jeu, plates-formes, combats, morts atroces etc.) Du nanan !

Vous pouvez courir l'acheter les yeux fermés et Broderbund ne prendrait pas le moindre risque en décidant tout à coup de vendre son soft à la manière des bagues porte-bonheur de Danièle Gilbert : "enchanté ou remboursé" !

Disquette Broderbund pour Amiga, PC et compatibles. Existe également sur Atari ST et Amstrad CPC.

M.L.





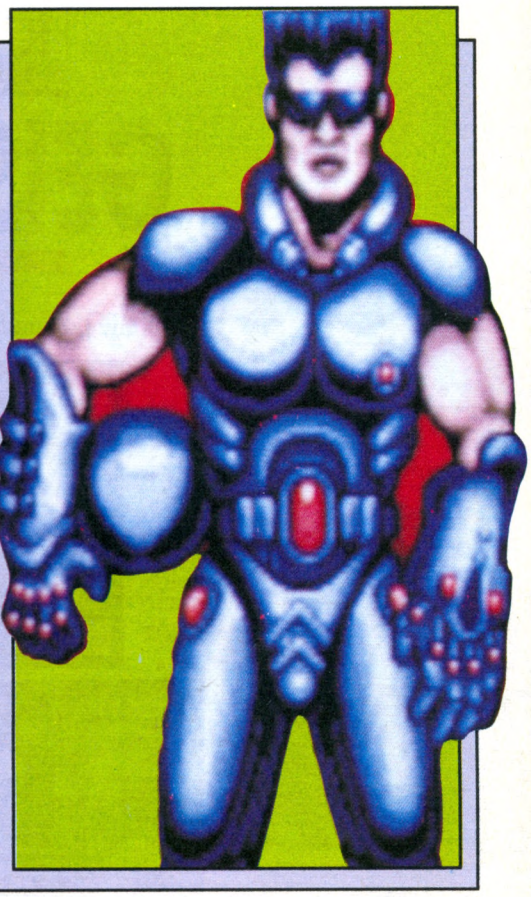
FUTURE BASKETBALL

Après les cochons dans l'espace et les Micro News longue conservation... voici *Future Basketball* !
Inutile de vous dire qu'après les prospectives fantasmagoriques sur le devenir des sportifs, nous ne pouvions être étonnés de voir arriver sur les écrans à refroidissement thermo-actif de notre bon vieux ST l'adaptation d'un jeu de basket futuriste. Sorti de là, rien d'extraordinaire - mais pourtant ce soft se révèle d'une jouabilité exemplaire.

On vous offre de plus la possibilité de choisir le niveau de difficulté, comme le mode d'ouverture d'un match entre deux joueurs. Tout cela vous garantit des

heures de stress affolant et le plaisir infini de pouvoir se défouler sur la tronche de votre meilleur copain, sans pour autant le marquer à vie. Graphiquement, le jeu reste dans les normes ; en fait l'essentiel réside dans l'excellente maniabilité et la fluidité des déplacements. Dommage que la musique ne suive pas... Un soft à essayer impérativement par les adeptes du sport sur micro.

Disquette Hewson pour Atari ST/STE. **S.A.**



DANS LA COLLECTION CRYSTAL INFOGRAMES PRESENTE

The light corridor

« L'écho des lumières sur les murs de silence »

Voyagez à la vitesse de la lumière et capturez les rayons de couleurs, vous atteindrez le défi suprême : faire briller de nouveau les étoiles !

- ▲ UNIVERS EN 3D
- ▲ NOMBREUX CHALLENGES
- ▲ 50 TABLEAUX
- ▲ EDITEUR DE TABLEAUX
- ▲ 112 JOUEURS
- ▲ GAME PLAY UNIQUE
- ▲ 100 % VERTIGE

Disponible sur ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

INFOGRAMES

TOP PREVIEW

GEISHA

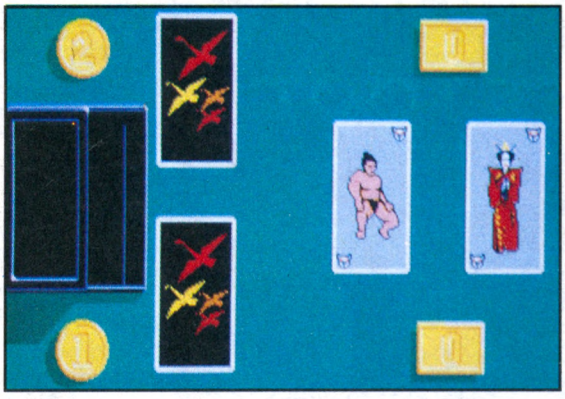
Perversité polymorphe à la sauce jap.

Raaaah ! Ah que c'est bon ! Extasiez-vous enfin dans le fond de votre fauteuil... Ça faisait longtemps que vous attendiez un soft pervers : vous êtes servi !

Pour une fois qu'on peut se rincer l'œil sans avoir bobonne sur le dos en train d'épier le moindre de vos mouvements ! Elle vous croit dans le bureau, à éplucher laborieusement les comptes. Si elle savait... Mais passons aux choses sérieuses - va falloir se servir de sa langue.

Résolvez donc cette énigme balèze : qui a enlevé la belle Eve ? Vous incarnez le rôle de son petit ami, et pour commencer vous allez disposer de quelques indices et d'un appareil photo qu'Eve avait rapporté du Japon... Tout cela après avoir assisté au kidnapping sans malheureusement pouvoir lever le petit doigt - d'autant que vous aviez affaire à toute une flopée de yakuzas.

Tel un héros sans peur et sans reproche, vous partez illico pour le pays du Soleil Levant. Une fois sur place, vous mènerez votre petite enquête à travers le monde des sens et du plaisir et y découvrirez les superbes créatures qu'un cerveau malin a créées pour satisfaire toutes les lubricités : les gynoïdes. Ce qui vous conduira directement vers le maître de l'industrie du sexe - le sieur Napadami. Mais stop, arrêtons là ! Ce serait en dire trop ou pas assez ! *Geisha* - une géniale enquête policière qui vous plonge allègrement dans une ambiance polar à couper au couteau.



Agrémenté d'images subtiles à la limite du subliminal et d'un scénario en béton, ce soft vous fera passer de longues heures de suspense et de jouissance exacerbée - enfin, j'exagère peut-être un peu... En tout cas, possesseurs de PC disposant d'un écran VGA, dansez de joie : les graphismes (très prisés par les connaisseurs et je peux vous affirmer qu'il y en a un sacré paquet) vous feront péter la cornée ! Le pied, je vous dis - le pied !

Disquette Coktel Vision pour Atari ST, Amiga, PC et compatibles (disponible fin octobre.)

S.A.

PREVIEW

BREACH 2

Du grabuge dans l'univers connu ou inconnu ? Vous pouvez être sûr que les Federated Worlds Special Force s'y trouvent déjà. Vous incarnez le chef d'escadron de cette célèbre force intergalactique et allez devoir faire vos preuves au cours de plusieurs missions.

La difficulté des scénarios va de "facile" à "superdur", ce qui permet à tout un chacun de démarrer à son niveau. Et les objectifs de "détruire 50% des ennemis" à "collecter des containers de données"... Vous et l'ennemi jouez chacun votre tour. Et chaque "Marine Corps" peut se déplacer d'un certain nombre de carrés et dispose d'une quantité de munitions limitée...

On affronte des bestioles extraterrestres, des tanks qu'on descend à l'aide de lasers, de grenades et de fusils. On peut aussi ramasser des équipements supplémentaires (kits médicaux, combinaisons de camouflage, bombes à neutrons ou chaussures antigravité). Et quand vous en aurez marre des missions proposées, vous pourrez toujours utiliser le kit de construction pour créer les vôtres.

Malgré une superbe présentation, *Breach 2*, lent et un peu rasoir, ne se hisse même pas au niveau moyen des jeux de rôle et de stratégie.

Disquette impressions pour Amiga (1 méga exigé). Egalement disponible sur Atari ST, PC et compatibles.

K.H.

TORVAK THE WARRIOR

Armé de sa hache à double tranchant, TORVAK décide de traverser le pays de Ragnor pour se venger du Nécromancien maléfique...

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil
sous-Bois

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

CORE DESIGN LIMITED

Bientôt disponible sur ATARI ST & AMIGA

TOP MICRO NEWS

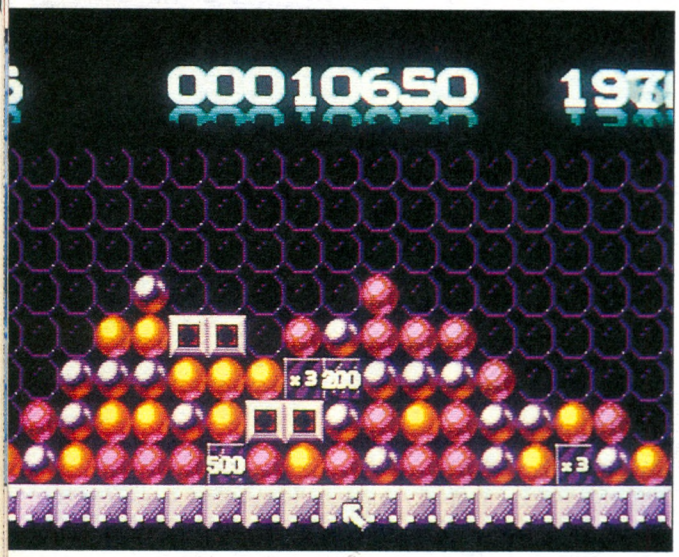
PICK'N PILE

Si vous avez les boules, faites de l'empilage !

Simple comme bonjour ! - se dit-on lors des quatre ou cinq premiers tableaux... Des boules, rien que des boules qui, si elles sont de même couleur, s'autodétruisent lorsqu'on les empile. Quoi de plus banal...

Mais ça ne dure pas, on se retrouve vite submergé par une avalanche d'objets superflus et parfois dangereux. Quelles sont les conditions nécessaires à la bonne destruction des p'tites sphères au parcours erratique ?

Primo, une pile ne doit contenir pour être détruite que des boules de même couleur. Secundo, il est possible d'anéantir une boule en laissant choir dessus un bonus (multiplicateur ou non). Tertio, il faut toujours tenir compte du temps qui s'écoule de plus en plus vite au fil de la partie...



Comme vous l'aurez sans doute compris, les premiers niveaux n'existent en fait que pour faciliter l'entraînement - d'ailleurs indispensable pour parvenir sans encombre aux tableaux les plus ardus. Néanmoins, il se trouvera toujours un ou deux irréductibles pour vouloir passer outre et aller directement au niveau 25, c'est-à-dire là où ça se corse... Je leur souhaite bon courage !

Excitant à souhait, divertissant en diable et très progressif, *Pick'n Pile* regorge de tous les ingrédients nécessaires à un bon jeu.

Disquette Ubi Soft pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga.

G.B.

PRO MOUNTAIN BIKE SIMULATOR

Alors là, dans le genre, on ne fait pas mieux... Sur l'écran défilent les auteurs du soft sur une excellente musique. Tout en haut, différents choix vous sont proposés : le nombre de joueurs, les deux parcours, l'éditeur de tableaux et le jour ou la nuit !

Ce jeu est une course de fond pleines d'obstacles, de sauts acrobatiques à exécuter - superbe à deux joueurs ! L'écran se divise en deux comme dans *Kikstart*, on voit le biker pédaler et quand il baisse la jambe, il faut pousser sur le bouton - on accélère en appuyant de plus en plus vite. Ça va à une vitesse folle ! Tremplins, rochers, montagnes, tout est là, le biker souffre en grimpant et se plie sur son engin quand il est crevé. On baisse le manche + Fire, et le voilà avec son vélo sur l'épaule - bougez le manche de gauche à droite pour le faire courir...

Eh, remonte sur ton bike, fainéant, la course continue ! Et la musique qui incite à pédaler de plus en plus vite : on se marre en se défonçant... Si le parcours se révèle trop dur, l'option éditeur va permettre de tout changer. Avec en plus un scrolling horizontal, plein d'options et de l'humour à revendre, les coursiers fanatiques vont pouvoir prendre leur envol.

Cassette Alternative pour Atari 800 XL.

T.M.I.

TOP MICRO NEWS

AMOS

Désormais, plus rien n'arrêtera votre délire créatif...

Si vous avez envie de réaliser le premier jeu d'arcade/aventure/plate-forme/shoot'em up/réflexion avec strip-poker et jeu d'échecs incorporés, aucun problème... courez simplement acheter *Amos* !

Adaptation sur Amiga du célèbre *STOS*, cet outil de création de jeux va se révéler un véritable trésor pour les apprentis programmeurs en mal de réalisations. A vrai dire bien moins facile à utiliser que *S.E.U.C.K.* (testé dans le n°25), il recèle des possibilités encore plus étendues puisque vos créations ne se limitent plus au simple domaine du tir à gogo.

Les programmes du *Construction Kit* avaient été conçus à partir de menus déroulants et les seuls textes à entrer au clavier se trouvaient être les noms des éléments que vous deviez impérativement sauvegarder. *Amos* appartient franchement au monde de la programmation - nettement facilitée,comme il se doit, par de puissants utilitaires...

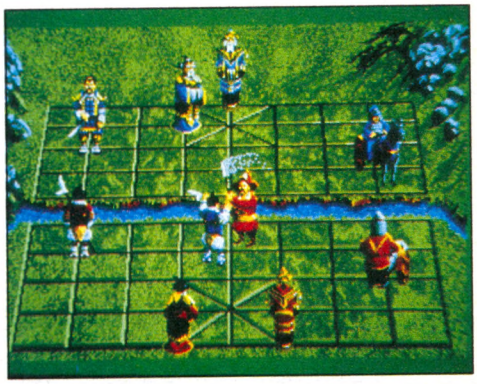
On peut créer ses propres bruitages et même récupérer des musiques réalisées avec *Soundtracker* ou *Sonix* pour les placer en fond sonore. Reprendre des images au format IFF (*Deluxe Paint*) pour les utiliser comme décors, comme sprites ou pour de superbes scrollings, devient ainsi un jeu d'enfant... En outre un utilitaire de dessin vous permet de créer directement des sprites avec, à disposition, toutes les options imaginables pour leur animation (déplacement au joystick, tests de collision, délimitation de zones infranchissables, effets spéciaux comme "fade in" ou "fade out"). Doté de quelques 500 instructions, ce Basic très exhaustif se révèle très simple à utiliser (une fonction de test permet de localiser à coup sûr les inévitables "Syntax Error " qui viennent toujours se fourrer dans vos programmes).

Seule la 3D ne se trouve pas au rendez-vous, mais cela ne saurait tarder puisque Mandarin Software travaille déjà sur une version ad hoc - *Amos 3D* (qu'on peut dès maintenant réserver gratuitement en renvoyant un coupon inclus dans la boîte) ! De plus, la traduction de l'épais manuel en français devrait être terminée vers la fin octobre.

Disquettes Mandarin Software pour Amiga. M.L.

TOP PREVIEW

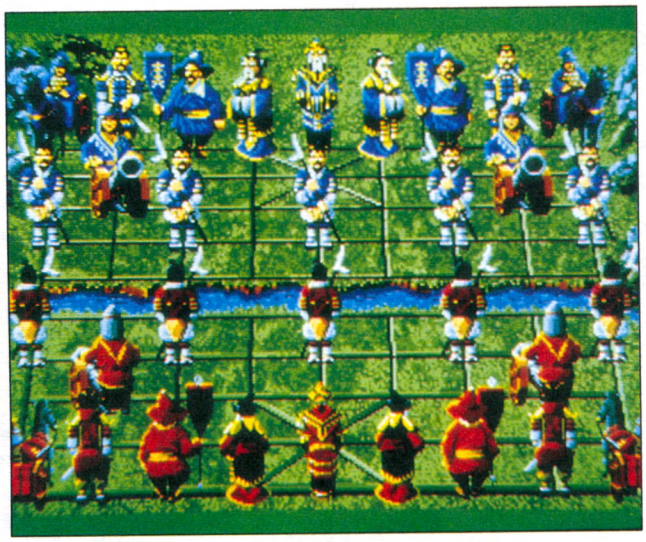
BATTLE CHESS 2 : CHINESE CHESS



Chinoiserie tactique.

Lorsque *Battle Chess* survint en 1988, on n'avait jamais rien vu de tel. Jusque-là, les programmes d'échecs consistaient en de grossières présentations d'ordre stratégique, qui ne pouvaient intéresser que les amateurs de jeux de plateau. *Battle Chess* changea tout ça avec simplement quelques animations humoristiques, un niveau de complexité capable de tenir tête aux meilleurs joueurs et en option un mode en vue de dessus.

L'action de *Chinese Chess* se déroule sur un plateau divisé par une trame de lignes (et non de carrés) le long desquelles les pièces se déplacent. Au centre du plateau, une rivière tortueuse délimite la frontière symbolique entre les deux parties adverses. Les pièces arborent un air nouveau : on trouve des canons, de sombres ministres et des mandarins à l'air sournois. Le but de chaque camp : éliminer l'adversaire.



Mais c'est par la splendeur de ses graphismes que *Chinese Chess* donne toute sa mesure. Les animations se révèlent tout à fait superbes et dépassent même en qualité celles de son prédécesseur. Les conseillers, comme on s'y attendait, dissimulent de gros maillets style cartoon sous leurs robes, prêts à écrabouiller les pions ; les canons balancent des projectiles irrésistibles qui obligent leurs cibles à se blottir dans un coin en tremblant. Et la tour qui se transforme en un superbe dragon oriental avide de griller les chevaliers errants vous procurera des sensations rares.

Il existe bien sûr une option en vue de dessus classique, une aide qui vous suggère les coups les plus appropriés et une explication des règles - tout ce qu'on est en droit d'attendre d'un tel programme.

Disquette Electronic Arts pour PC et compatibles. Egalement prévu sur Atari ST et Amiga. **K.H.**

TOP MICRO NEWS

HOYLE BOOK OF GAMES VOL. 2

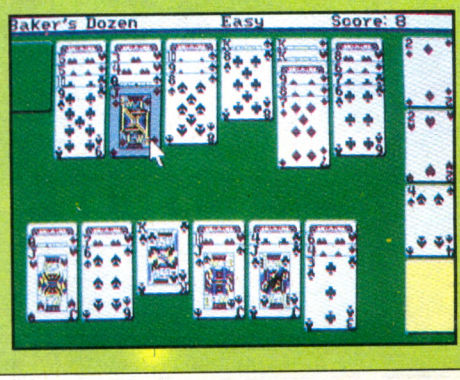
Solitaire

Une nouvelle variante du plaisir en solitaire.

Voici 28 façons de se creuser les méninges en tapant le carton. Un soupçon de stratégie, une bonne dose d'ingéniosité et un esprit calculateur feront l'affaire.

Deux niveaux de jeu figurent au programme. Le plus facile offre en général un large éventail de possibilités. Le nombre de colonnes sur lesquelles s'opèrent les permutations (ou le nombre de cartes en réserve) est plus élevé que dans le mode supérieur.

Graphiquement bien conçu, le jeu est doté d'un manuel fort explicite - mais malheureusement en anglais. Les jeux se suivent et ne se ressemblent pas et l'on peut s'y livrer des heures durant sans s'ennuyer une seule seconde. Les esseulés y trouveront leur bonheur et passeront ainsi - dans la joie et la bonne humeur - les longues soirées d'hiver qui approchent plus vite qu'on ne le croit.

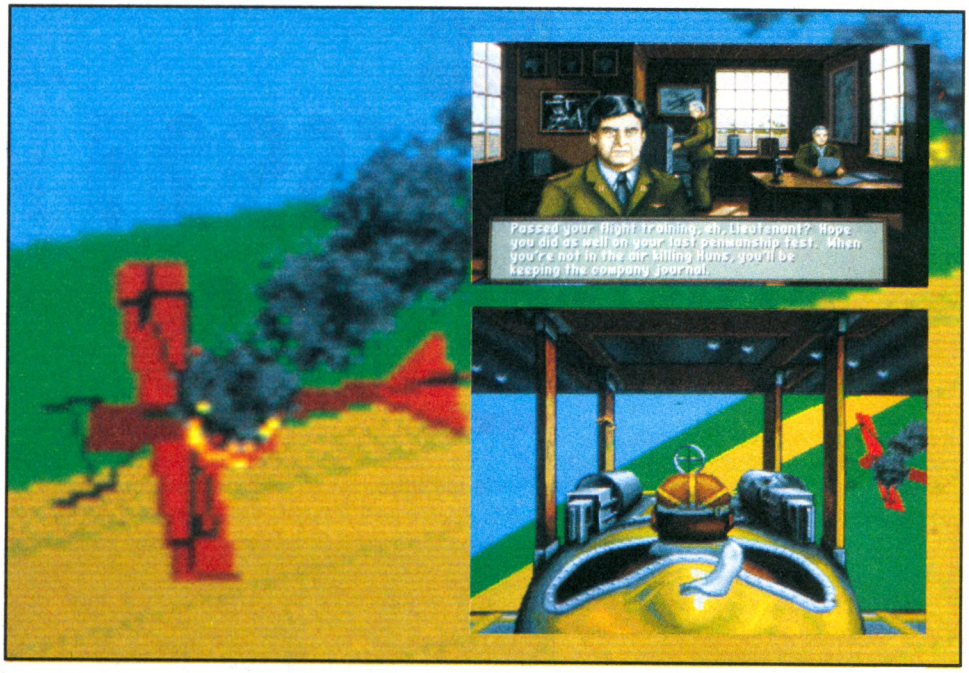


Deux disquettes Sierra pour PC et compatibles. Egalement disponible sur Atari ST et Amiga. **G.B.**

TOP MICRO NEWS

WINGS

Piqué, looping, immelmann !



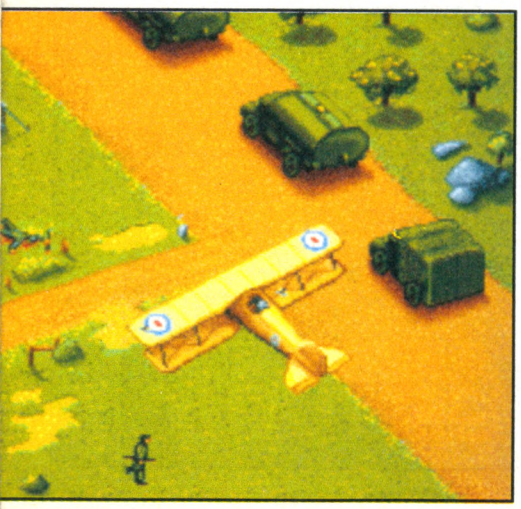
Si vous avez toujours rêvé de devenir l'As des As, mais sans avoir la tronche boucanée de Jean-Paul Belmondo, *Wings* va vous combler ! Vous allez enfin pouvoir canarder le biplan du Baron rouge à bord de votre vieux coucou, l'écharpe au vent, de grosses lunettes sur le nez - l'huile de moteur éclaboussant votre visage buriné...

Mais avant de pouvoir entrer dans l'escadrille, vous devrez faire vos preuves. On vous demandera alors d'effectuer une mission relativement simple et sans grand danger (cribler de balles une pile de bidons, abattre des ballons en plein ciel ou larguer des bombes sur de petits baraquements). Au début, vous serez épaulé par vos camarades (évitez de leur tirer dessus, ça pourrait freiner votre avancement). Vous prendrez ensuite le commandement de l'escadrille ou affronterez seul plusieur ennemis.

Les missions peuvent être de deux types : celles en fausse 3D, dans lesquelles vous devrez abattre des installations au sol, des convois ou des trains, et celles en véritable 3D, constituées par un simulateur de vol uniquement axé sur le combat.

Vos premières sorties ne seront guère glorieuses : la plupart du temps, vous finirez dans une superbe chute en vrille, les ailes en feu, avant de vous écraser comme une merde. Mais le plus humiliant consiste encore à revenir d'une mission ratée en posant tant bien que mal votre zinc endommagé dans un pré, alors que tous vos camarades sont tombés au champ d'honneur.

On parlera de vos exploits dans le journal de la base, qui consigne également les promotions (votre personnage gagne des galons en fonction du nombre de sorties effectuées et du nombre d'ennemis abattus), les nouvelles arrivées et les décès.



Voilà un superbe jeu d'action - qui évolue sur plusieurs années ! Comme toujours, l'animation, les scènes intermédiaires et les détails sont incroyablement soignés (lors des combats, on peut voir les impacts de balles sur les ailes de l'avion, la carlingue ou les mitrailleuses) et donc le réalisme époustouflant : votre mitrailleuse s'enraye, le moteur a souvent des ratés, et lorsque vous êtes touché à l'aile, votre avion à tendance à pencher du côté endommagé, ce qui ne facilite pas l'atterrissage. Avec une superbe réalisation technique et un système de jeu passionnant, *Wings* constitue sans aucun doute le meilleur Cinemaware à ce jour !

Disquettes Cinemaware pour Amiga.

M.L.

FINAL COUNTDOWN

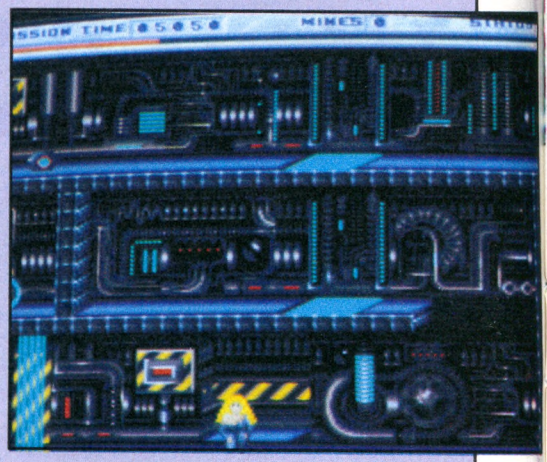
En l'an 2437, l'inimaginable est sur le point de se produire : un énorme astéroïde va entrer en collision avec la Terre. Plus de promenades dans la forêt, plus de hamburgers, et plus de football... L'apocalypse !

Heureusement, il existe encore une chance d'arrêter le caillou géant avant qu'il ne se rapproche trop. Les rapports des services secrets révèlent que le corps planétaire est un véritable faux-jeton. Il s'agit en fait d'un vaisseau interstellaire géant criblé de couloirs reliés entre eux par un système informatique. En se faufilant jusqu'à l'ordinateur, il reste une petite chance d'arrêter le projectile dans sa course.

Vous incarnez une superbe commandante du sexe faible qui, pour des raisons connues d'elle seule, se balade passablement dénudée. Le vaisseau ne renferme aucune forme de vie carburant à l'oxygène, mais se trouve équipé de mécanismes de défense sophistiqués, comme des robots, des barrages à laser, des sols électrifiés et de mystérieuses fosses.

L'action ressemble à celle d'*Impossible Mission 2* mais propose des énigmes moins prenantes et n'en a ni la variété ni la profondeur...

Cependant les graphismes, superbes, et le son



tiennent une place importante dans la création de l'ambiance. D'ailleurs, rien que pour le look exceptionnel de l'ordinateur, *Final Countdown* mérite le coup d'œil, en dépit du fait qu'il devient lassant à la longue...

Disquette Demonware/Impressions pour Amiga.

K.H.

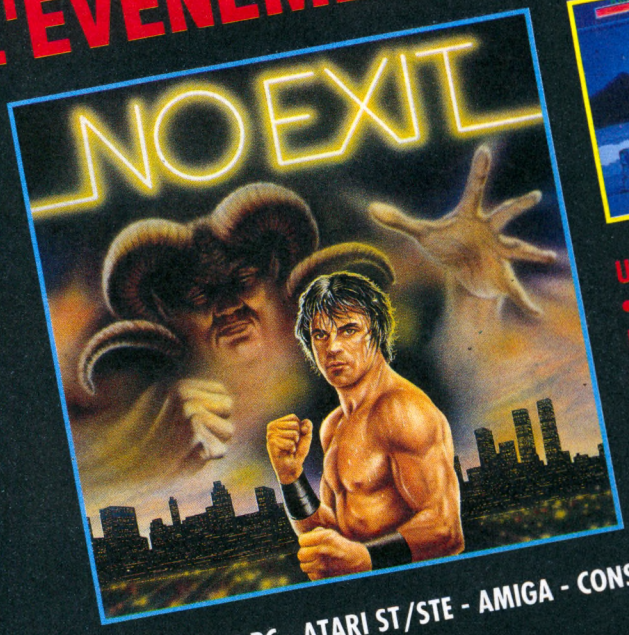
SHOCKING : LE VRAI JEU D'ADULTE

Tentez de soustraire la fascinante Eve des griffes du pervers Napadami dans un Tokyo insolite et déroutant où le libertinage s'allie au raffinement oriental.
Essayez l'hypermed, goûtez des expériences uniques et vivez sans contrainte de délicieux épisodes érotiques qui vous laisseront un goût d'interdit...

Disponible en novembre.

COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA

L'EVENEMENT COMBAT DE LA RENTREE



Un jeu de combat acharné où se mêlent tactique, humour, action...
- Une méthode d'animation inédite grâce à AHWCA : Articulated Human with Calculated Animation,
- Jockers permettant de se transformer en monstre,
- Réglage par le joueur des paramètres de combat (puissance des coups, résistance physique, difficulté des coups, etc.),
- Sauvegarde des scores,
- Possibilité de duel à 2 joueurs.

Disponible en septembre.

COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA - CONSOLE AMSTRAD

Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :

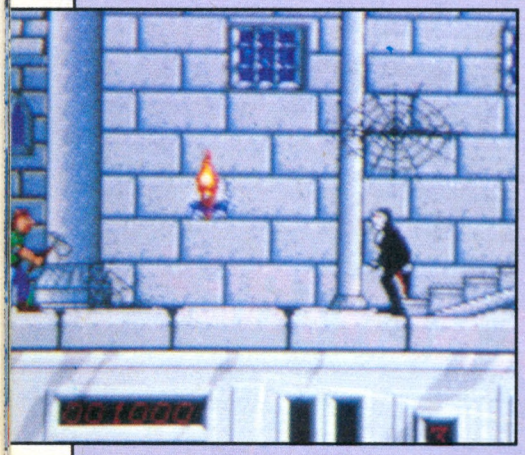
CVS
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée
5/7 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX

TOMAHAWK

NIGHT HUNTER

Aaaargh ! Les enfants, que d'horreurs ce soir... Nul n'aurait pu croire qu'un jour votre pauvre micro puisse subir les insupportables sévices d'un jeu aussi atroce. Car je pèse mes mots, et si je devais choisir entre jouer à ce soft ou l'exposer aux rayons de la lumière solaire pour le détruire à tout jamais - j'opterai tout de suite pour la deuxième solution.

Night Hunter met en scène le plus illustre des



vampires - le comte Dracula. Hélas, cette fois-ci il n'est pas au meilleur de sa forme ! Doté d'une animation qui laisse plus à désirer qu'autre chose et d'une maniabilité exécrable, ce soft ne mérite en vérité qu'un seul et unique châtiment :"Qu'il soit enterré à tout jamais au fond d'un tiroir ! J'ai dit... !"

(Attention : les versions CPC et PC de ce jeu ont déjà été testées dans Micro News et ont reçu la note suprême : Top - car elles exploitent particulièrement bien les possibilités de ces deux machines.)

Disquette Ubi Soft pour Amiga. Existe également sur Amstrad CPC, Atari ST, PC et compatibles. **S.A.**

TOP MICRO NEWS

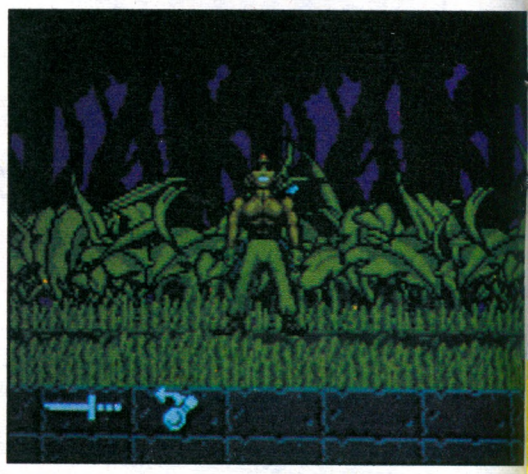
GOLD OF THE AZTECS

Sur les traces de l'or de Montezuma.

Brett Conrad est un héros dans le genre de Chuck Norris : macho, mercenaire et prêt à tout pour une poignée de dollars. Il a appris le close-combat au Vietnam (dans les forces spéciales), il est armé, mais dispose d'un nombre limité de munitions - et il possède la nationalité américaine (on s'en serait douté !).

Une seule chose compte pour notre baroudeur : l'argent... Comme par hasard, tout au fond de la tombe aztèque présumée de Quetzalcoatl gît un trésor d'une valeur qui dépasse ses rêves les plus fous. Malheureusement, ce fabuleux trésor se trouve sous la surveillance de monstres, de pièges, et d'une vie indigène sauvage hostile - un terrible dispositif qui a déjà coûté la vie à plus de 300 hommes en 400 ans !

A première vue, *Gold of the Aztecs* ne ressemble pas vraiment aux anciens jeux de Psygnosis du style *Barbarian*... Dès qu'on commence à jouer, on se laisse fasciner par la grande variété d'ennemis - tous remarquablement dessinés -, le nombre impressionnant de lieux et la difficulté des énigmes. L'action se révèle parfois un peu lente, mais la variété graphique et la qualité de la bande sonore vous donnent toujours envie de continuer...



Le maniement du personnage principal, extrêmement difficile lors des premières parties, devient nettement plus aisé après quelques heures de jeu. Cette maniabilité médiocre s'explique par la quantité incroyable de mouvements que doit accomplir le héros (marcher, sauter, courir, tirer dans toutes les directions,

grimper...). Ce gros sprite comprend à lui seul plus de 1 500 images d'animation, ce qui lui donne véritablement l'apparence de la vie et une démarche à la Charles Bronson !

Mais oublions un peu ces gadgets (le jeu a été conçu grâce à un programme éditeur de jeu révolutionnaire) et les remarquables spécifications techniques (18 000 graphismes et 8 mégabytes de programme et de données) et livrons-nous sans arrière-pensée au meilleur du plaisir ludique.

Disquette US Gold pour Atari ST et Amiga. Existe également pour PC et compatibles.

K.H./M.L.

APPRENTICE

Afin de gagner ses galons et d'être digne de l'enseignement de son maître, un apprenti magicien part affronter l'hostilité de sept mondes fantastiques.

Ce jeu de plate-forme traditionnel (qui se laisse aborder en douceur pour évoluer vers une complexité de bon aloi) semble à l'évidence destiné aux bambins plutôt qu'aux êtres aguerris dont nous participons. Si une âme d'enfant pervers est toujours chevillée à nos corps splendides, le temps des premiers tripotages ludiciels se fait maintenant plutôt lointain...

De ce fait, caisses à pousser, fruits et écus à récolter, clefs à découvrir, portes à franchir, pièges ou vilains petits monstres à éviter et gentils problèmes à résoudre dans des décors naïfs au possible, ne sont guère de nature à émouvoir un homme, un vrai, un dur, un tatoué - endurci par l'âpreté d'une existence cathodique tumultueuse.

Disquette Rainbow Arts pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST et Amstrad CPC.

J.-C.P.

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil
16 1 48 57 65 52

LE PLUS FOU DES PETITS HEROS DE L'ARCADE

Tout est devenu fou dans les laboratoires du professeur Mariarti et il doit tous les fermer pour ne pas se retrouver à l'asile local !

Guidez-le sur plus de 100 écrans en évitant de vous faire piéger par ses ustensiles mutants !... câbles volants, disquettes à pattes, choux carnivores... Après avoir fermé les labos de chimie, de recherche spatiale, d'informatique et de biologie vous accèderez au niveau final : le laboratoire mystérieux !

UN NOUVEAU HIT DE SHAUN HOLLINGWORTH, L'AUTEUR DU CÉLÈBRE PAC-MANIA

ATARI ST - AMIGA

Disponible dans les FNAC fnac et dans les meilleurs points de vente.

TOP MICRO NEWS

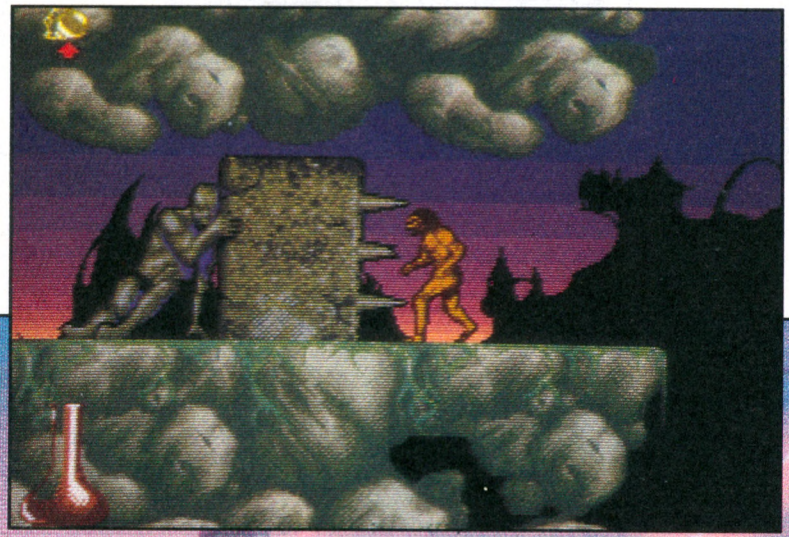
SHADOW OF THE BEAST 2

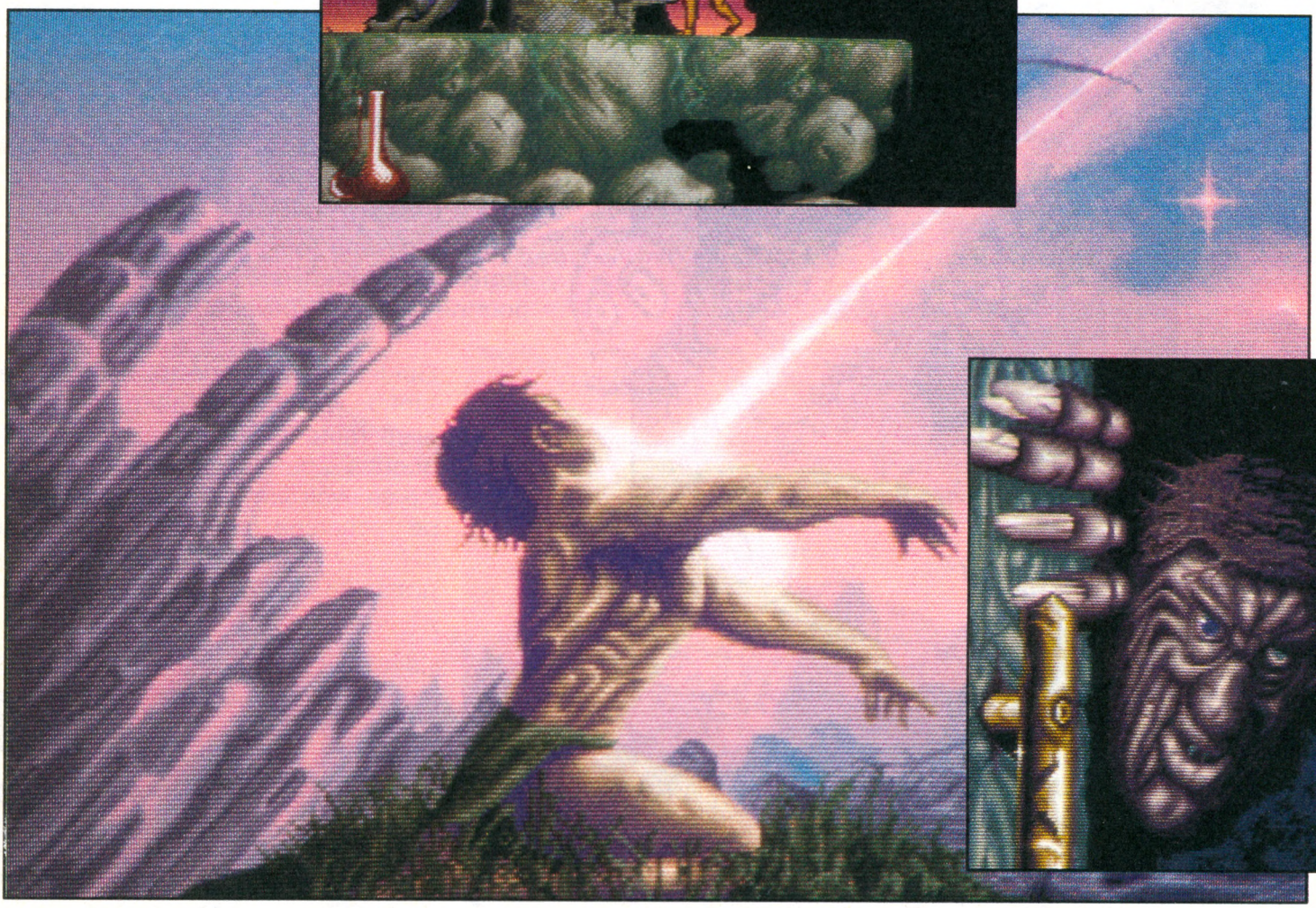
The beast is back and still alive on your Amiga.

Psygnosis ne perd pas ses bonnes habitudes et nous assène dès le début la plus belle présentation qu'on ait jamais vue sur un Amiga ! Un sorcier malfaisant se transforme en un puissant dragon noir et arrache le toit d'une petite chaumière dans le but d'enlever un bébé devant les yeux horrifiés de sa mère. On pense alors aux meilleurs moments de *Fantasia*, avec en prime des effets spéciaux lumineux dignes de la *Guerre des étoiles*... et je ne vous parle même pas de l'ambiance sonore, afin d'éviter une éventuelle vague de suicides chez tous les possesseurs d'Amstrad CPC !

Mais prudence : il est fréquent qu'une superbe présentation débouche sur un jeu médiocre (cf. *Stryx*, du même éditeur) ! Heureusement, ce n'est pas le cas ici, même si la première impression se révèle assez décevante. Pas de panique... C'est moins beau, c'est vrai, mais le jeu comporte beaucoup plus de richesses et présente un intérêt bien plus grand.

Votre personnage a troqué son allure de batracien irradié contre une apparence un peu plus humaine (même si le gugusse est toujours aussi poilu que les dessous de bras d'une célèbre chanteuse portugaise - que je ne citerai pas). En effet, cette fois, vous ne vous contenterez pas de cogner sans réfléchir, vous pourrez aussi tenter d'engager le dialogue - et même d'offrir des objets à certaines des



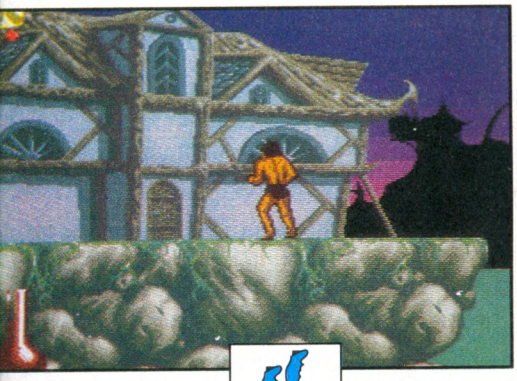


créatures rencontrées : la plupart du temps, les réponses se limiteront à quelques grognements où à des insultes, mais si vous savez vous y prendre, vous réussirez à obtenir des informations vitales pour la suite de l'aventure.

Autre innovation : vous disposerez de différentes armes que vous trouverez en cours de route, et d'objets que vous pourrez utiliser quand bon vous semblera. Le niveau de difficulté et la jouabilité pas exceptionnelle (qui constituaient les principaux défauts du premier *Shadow of the Beast*) ont été nettement améliorés. Et la musique, toujours aussi merveilleuse, procure au jeu une ambiance à la fois angoissante et prenante. Du grand art !

Disquettes Psygnosis pour Amiga.

M.L.



TOP MICRO NEWS

WINGS OF FURY

Papy Boyington (ou ses copains) reprennent du service...

Année 1944 : nous sommes en pleine guerre du Pacifique, où une lutte sans merci oppose l'Aéronavale américaine (U.S. Navy) aux forces japonaises (pour ne pas les nommer). De tous les appareils qui s'illustrèrent dans ce conflit, le F-6F Hellcat, matou de l'enfer, fut un objet de quasi-dévotion pour les pilotes concernés. Puissant, maniable, polyvalent et d'une robustesse à toute épreuve, il entra dans la légende en faisant la nique aux appareils nippons.

Parqué dans le hangar du porte-avions *USS Wasp*, ce célèbre chasseur attend l'as - bien allumé par une musique inclinant à l'exaltation guerrière - qui le mènera à la victoire.

Suite au choix du grade qui détermine la difficulté, une mission vous sera assignée. Avant d'aller taquiner l'ennemi, le Hellcat, outre ses six mitrailleuses, doit être armé en conséquence (bombes, roquettes ou torpilles). Après ça, va falloir se familiariser avec les commandes pour tenter de passer maître en combat tournoyant (les Zero ne sont pas nuls), en attaque au sol (gaffe ! La D.C.A. ne manque jamais sa cible !), en torpillage et surtout... en appontage. Faut bien retourner au bercail de temps à autre pour se réapprovisionner ou réparer les avaries ! La robustesse du F-6F a tout de même des limites...

Une minuscule fenêtre offrant le panorama vu du cockpit complète un tant soi peu le scrolling horizontal, si bien que les bruitages réalistes, l'animation convaincante - alliée à un scénario simple mais efficace - forment un ensemble très accrocheur (pour apponter, faut s'accrocher...). Comme dirait Rosie, gloire au minou !

Disquette Broderbund pour Amiga. Existe également sur Amstrad CPC, Atari ST, PC et compatibles

J.-C.P.

EXTIRPATOR

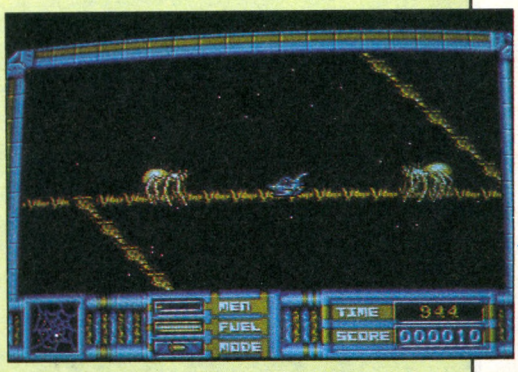
Un shoot'em up horizontal de toute beauté avec de superbes effets 3D aux couleurs très bien choisies, et une musique violente à couper le souffle ! Les graphismes de votre vaisseau et des ennemis à affronter sont à croquer - on dirait que les objets flottent sur l'écran... bon d'accord il faut tirer, tirer ! Pas évident, mais en tapant sur la barre d'espace vous obtiendrez un superlaser - indispensable car vos adversaires ont tendance à vous immobiliser d'un rayon paralysant, bref le meilleur moyen d'aller loin consiste à repérer les déplacements des vilains pas beaux qui vous veulent du mal - d'anticiper, quoi ! Voilà un jeu plein de vitalité...

Cassette Firebird pour Atari 800 XL. **T.M.I.**

WEB OF TERROR

Comment agiriez-vous si votre vaisseau spatial de tourisme s'écrasait sur une toile d'araignée intergalactique ? Vous resteriez assis, la ceinture bien attachée, en espérant une embellie ou vous feriez appel au superhéros de service : Rock Bimhead - le roi des pilotes ? Comme celui-ci a une trouille bleue des araignées, mieux vaut rester assis et spéculer sur la disparition des arthropodes. Mais ça, l'équipage du vaisseau échoué *Lysteria* ne le sait pas et décide bêtement de s'enfuir à travers la toile en attendant le secours de Rock.

Berk ! *Web of Terror* se révèle d'une jouabilité épouvantable : graphismes grossiers, sons énervants, et action débile, la poubelle est pleine ! Si vous apercevez la boîte sur les rayons de votre revendeur préféré - courage, fuyez !



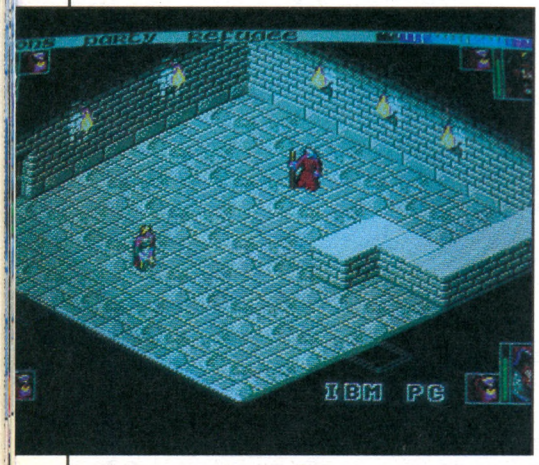
Disquette Impressions pour Amiga et Atari ST.

K.H.

PREVIEW

SHADOW SORCERER

Shadow Sorcerer fait partie de la série de jeux de stratégie d'US Gold : *Advanced Dungeons & Dragons* - mais en constitue une nouvelle étape. Le jeu se divise en deux parties : une carte quadrillée d'hexagones pour les rencontres à l'extérieur, et une vue en 3D isométrique pour les actions se déroulant à l'intérieur, ce qui permet une meilleure souplesse de maniement et plus de réalisme dans la présentation des bâtiments. Les graphismes des lieux visités se révèlent particulièrement détaillés et impressionnants (la variété des décors extérieurs a été grandement améliorée). Sans parler de la musique, qui contribue

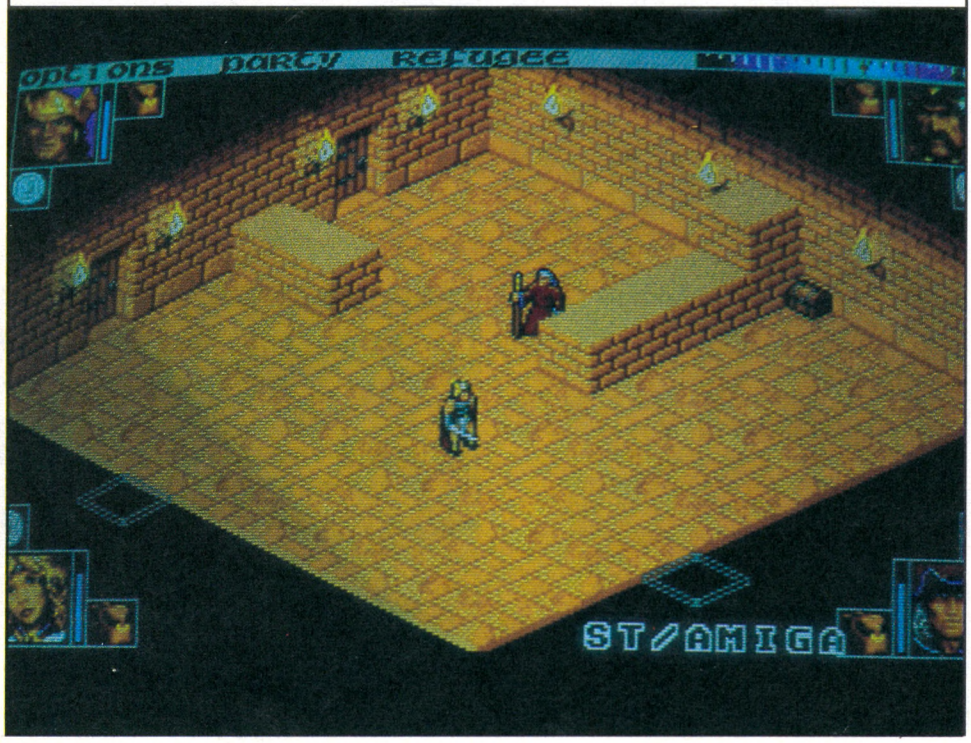


largement à l'atmosphère du soft et colle parfaitement au scénario.

L'idée de départ est la suivante... Les cohortes de l'armée draconienne se sont mises en branle et vos personnages ont reçu pour mission de guider les réfugiés. A vous de trouver une terre promise où les mettre en lieu sûr. Et donc d'explorer le pays, de trouver de la nourriture et de protéger le peuple des éventuels agresseurs. Vous devrez de plus employer des trésors de diplomatie pour les empêcher de se transformer en une foule d'émeutiers en colère.

Avec des commandes simples et le style de jeu *AD & D*, *Shadow Sorcerer* devrait plaire aux adeptes des jeux de rôle. Pour les autres, mieux vaut l'essayer avant de l'acheter...

Disquette US Gold pour Amiga, Atari ST PC et compatibles. **K.H.**



SLY SPY

Sly Spy fait partie de ces logiciels qui, avant même d'arriver sur nos bureaux, ont déjà des allures de Top du mois : adaptation attendue d'un bon jeu d'arcade aux graphismes éclatants, éditeur connu et réputé, sujet exaltant, notice en français etc.

Ça ne fait aucun doute, chez nos concurrents, *Sly Spy* sera d'office Top du siècle, Supermégagiga Hit, Souris d'Or ou récoltera des notes pharamineuses dans le genre 90 % ou 284 % ! On parie ?

Seulement voilà, chez nous, on teste vraiment les jeux, et surtout, quand c'est mauvais, on n'hésite pas à le dire. Pas question pour nous de vous conseiller d'acheter un jeu qui coûte souvent plus de deux cents francs, si celui-ci doit finir deux jours plus tard au fond d'une armoire.

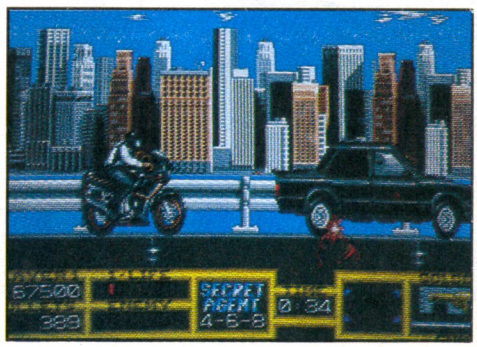
Une fois n'est pas coutume : plutôt que de descendre le jeu en quelques lignes lapidaires, nous allons prendre aujourd'hui le temps de soulever le couvercle de cette odorante poubelle, histoire de faire un exemple...

La déception atteint des dimensions d'autant plus grandes que *Sly Spy* s'annonçait comme une des bonnes surprises de la rentrée. La boîte vante fièrement ses 9 séquences d'action et oublie de dire que la plupart d'entre elles durent rarement plus de deux minutes (50 secondes pour la première), ce qui nous fait en tout 17 minutes et 10 secondes pour finir le jeu ! De plus, les tableaux en question ne font preuve d'aucune originalité et se révèlent d'une facilité déconcertante (sans être particulièrement doué, vous passerez les quatre premiers dès le début). Et ce qui constituait une qualité dans la version arcade se transforme en défaut dans la version micro...

Les bruitages feraient ricaner un possesseur d'Amstrad CPC et le soft foisonne de bugs : votre personnage peut marcher sur l'eau et traverser certaines cloisons, alors qu'il est parfois stoppé par des murs invisibles ! On sombre dans le grotesque lorsque le héros se retrouve bloqué à trois centimètres d'un bonus à ramasser sur le cadavre d'un ennemi, qui, lui, était parfaitement libre de ses mouvements.

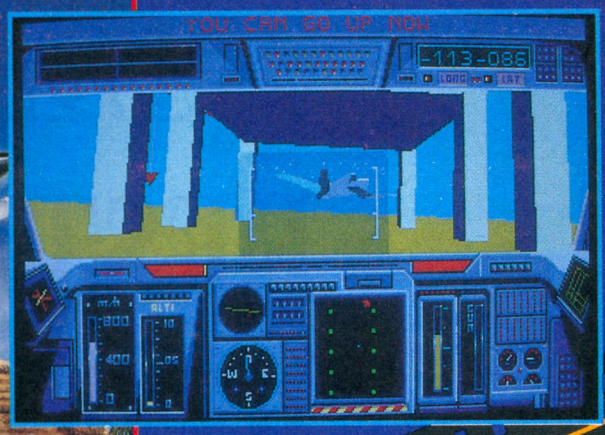
Méfiez-vous... Marrant à voir comme ça, vite fait, sur l'écran de démonstration d'un magasin ou chez un copain, *Sly Spy* est en définitive un soft bâclé qui ne vous résistera pas plus d'un après-midi. Fermez le couvercle !

Disquettes Ocean pour Atari ST. Egalement prévu pour Amiga. **M.L.**

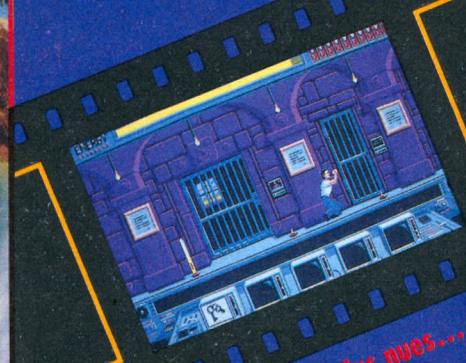


COUGAR FORCE

• Simulation de vol en 3D...



• Combat à mains nues...



• Simulation de conduite moto...

• Tir...

• Simulation de conduite off-shore...

• Combat armé...

NOUVEAU : précision, rapidité, multiplicité des animations grâce à une méthode inédite.

IL A LE SOURIRE CARNASSIER ET DÉFEND SA VIE AVEC PASSION. SON NOM DE CODE EST "LE COUGAR"...

AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC disponible le15 octobre - Console AMSTRAD disponible le 10 novembre

TOMAHAWK

Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :

CVS
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée - 5 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX

COURRIER

RESTEZ ZOUNETTES

Des escrocs, des filières, des renseignements...
Rosie veille sur vous.

TOP SECRET SECRET !

Mademoiselle,

Ayant déjà écrit, mais sans réponse, à Delphine Software pour avoir des renseignements sur le jeu Les Voyageurs du Temps (La Menace), *où je suis bloqué dans le monastère, je me tourne vers vous. Pourriez-vous me communiquer quelques renseignements me permettant de sortir du bourbier où je me trouve ? Soyez-en remerciée par avance.*

(Daniel Lebérichel, Plélan-le-Petit)

Il serait bien trop long de donner ici ne serait-ce qu'une partie des renseignements nécessaires pour te faciliter la tâche... Sache néanmoins que la solution complète se trouve dans le numéro 29 de Micro News. Ah là là... que feraient des joueurs comme toi sans cette rubrique et s'il ne fallait compter que sur les éditeurs ?

L'ARNAQUE D'ATOMIC GAMES

*Voici une plainte très importante, il faut la lire pour que plus jamais cela ne se reproduise. Il y a plusieurs mois, Micro News, ainsi que l'un de ses confrères, annonçait la naissance d'un club Nec qui répondait au nom d'*Atomic Games. *Etant tout nouvel acquéreur de cette machine et devant le prix désuet de l'abonnement (35 F), je me précipitai sur l'affaire et quelques semaines après le paiement, je recevais un appel d'un membre du club dont je ne révèlerai que les initiales : D.C.*

*C'est là que commence mon aventure : D.C. me propose des échanges alléchants (*Kung-Fu *contre* Chase H.Q., *soit un gain de 300 F). D'autres appâts devaient suivre, comme des infos sur des nouveautés dont personne ne semblait avoir eu connaissance comme la Nec Portable ou la Super Grafx... Bref, de quoi mettre en confiance le plus méfiant. Jusque-là, tout se passe bien. Là où ça se gâte, c'est lorsque je décide d'échanger ma Nec PC Engine, deux manettes et onze jeux contre autre chose... Suite à ma proposition, je dois attendre qu'il me rappelle car il ne tient pas à me communiquer son numéro de téléphone. Enfin, l'appel tant attendu arrive et j'obtiens, tenez-vous bien, en échange de mon matériel, rien moins qu'une NEO-GEO SNK + deux jeux de mon choix !*

Comme n'importe qui l'aurait fait, je tombe dans le panneau. Les explications de mon interlocuteur sont claires, nettes et précises ! Il a vraiment l'air sérieux. Le lendemain, la Nec est postée et part pour Lausanne. D.C. préfère recevoir avant d'envoyer. Pratiquement au même moment, nous découvrons la véritable identité de cet animateur de club peu scrupuleux. En effet, pour subvenir à ses dépenses personnelles, il accepte tout échange, emprunte sans jamais rendre et naturellement, revend le tout. Ses parents, voyant le nombre de réclamations grandir vont jusqu'à le placer sous tutelle et à l'inscrire dans un pensionnat.

On estime à environ 150 000 F le montant correspondant au matériel détourné par ce jeune homme.

Comment est-il possible de se faire avoir ainsi, me direz-vous ? Tout simplement parce qu'il y a des offres qui ne se refusent pas, d'autant plus si votre interlocuteur est fort et que ses arguments semblent en béton.

Je demande à toutes les personnes ayant subi un préjudice de la part de ce club de m'écrire pour me faire part de leurs mésaventures détaillées, afin que je puisse constituer un dossier qui nous permettra, peut-être, de récupérer tout ou partie de notre bien.

(Jean-Hugues et Guillaume Bretin, 319, rue Georges Mazurelle, 85000 La Roche-sur-Yon)

A quelque chose, malheur est bon ! Il faut espérer que cette histoire déplorable incitera nos lecteurs à la prudence. Que dire de plus, sinon que je suis prête à faire l'intermédiaire entre les victimes et Guillaume Bretin - à qui je souhaite de tout cœur bonne chance dans ses investigations.

OBJECTIVITE OBLIGE

Salut à tous !

Je tiens tout d'abord à dire que les mecs de Micro News sont de vrais journalistes (pas des charlots !) qui testent les jeux avec franchise et professionnalisme, ce qui n'est pas le cas de certains magazines tels que... Bon, bref ! En effet, des jeux comme Ninja Spirit *ou autres* Sonic Boom, *véritables m... de jouabilité ont été acclamés par toute la presse - excepté Micro News (Dieu merci !).*

Trêve de compliments. Pourriez-vous me dire dans quel numéro de votre magazine se trouve la solution d' Explora *?*

(Colonel Kurtz)

Enfin quelqu'un qui reconnaît nos mérites ! Ça fait plaisir. "Dites patron, on pourrait pas avoir une petite prime ?" Trêve de plaisanterie, il nous arrive aussi de faire des erreurs. En effet, tout objectifs que nous soyons en notre âme et conscience, il se peut que nous nous laissions entraîner certaines fois par un élan de passion (bon ou mauvais) qui nous pousse à commettre une injustice. C'est rare, mais ça s'est vu - foi de Rosie Zounette ! Une chose est sûre, nous ne sommes et ne serons jamais à la solde des éditeurs, ce qui n'est pas le cas de tous nos concurrents. En ce qui concerne *Explora*, la solution complète est parue dans le numéro 20.

JE M'A TROMPE !

O journal fantastique, quel choc de voir dans le courrier du numéro 36 que le MSX2 n'était pas transformable en MSX2+. Eh bien si, il l'est ! Bien sûr, pas en France, ça serait trop beau, mais en Hollande, par une boîte du nom de Time Soft (Tél. : 020.66.59.393). L'opération coûte 495 florins. Dans le même genre d'idée, il est également possible d'implanter dans un MSX la vidéopuce MSX2+, le Basic 3 et le Bios MSX2+ - le tout pour 250 florins. Ces deux infos sont issues d'un des trois canards néerlandais consacrés au MSX.

(Eric)

Bon O.K., je m'a trompé, mais qu'à moi-

tié, puisqu'il faut quand même aller jusqu'en Hollande pour obtenir ce genre de choses, qui plus est dans l'illégalité la plus totale - faute d'autorisation officielle de dupliquer les ROM. Personnellement, je ne baragouine pas le hollandais et je ne suis pas franchement tentée... mais à l'avenir, je tournerai sept fois ma langue dans la bouche d'Eric Satyre avant de parler... Merci en tous cas pour ces infos qui vont certainement rassurer nombre de nos lecteurs.

IL FAUT LIMER

Salut Rosie,

Je t'écris, non pas parce que je veux un rendez-vous avec toi (quoique...), mais seulement pour te poser quelques questions. Futur possesseur d'une Sega Mega Drive, plusieurs problèmes me tracassent. En effet : les cartouches françaises fonctionneront-elles sur la console japonaise ? De plus, possédant un moniteur Thomson couleur 50 Hz de type NC9J-936, je me demande si je pourrais y raccorder une console japonaise ? Où peut-on trouver la Mega Drive ? Enfin, combien coûte une manette digne de ce nom ?

(Vincent Bernhard-Barthe, Vitry-le-François)

Mon cher Vincent, sache que je suis flattée de cette invitation habilement camouflée... Mais venons-en aux choses sérieuses. Nous l'avons déjà dit et répété maintes fois : les cartouches françaises fonctionnent avec les deux types de consoles (française ou japonaise). Néanmoins, on trouve sur la version japonaise une languette de sécurité qui n'existe plus sur la version française. Cette languette s'enfiche dans l'encoche prévue à cet effet sur les cartouches d'import parallèle lors de la mise sous tension de l'appareil, ce qui ne peut se faire dans les cartouches officielles. Il faut donc, soit maintenir le pouce de la main gauche sur le commutateur On/Off afin qu'il conserve sa position (ce qui relève de l'acrobatie), soit limer les cartouches à l'endroit correspondant. Bref, rien de bien réjouissant... mais enfin, l'essentiel, c'est que cela puisse fonctionner. En ce qui concerne ton moniteur, tu risques d'avoir de sérieux problèmes. En effet, la console japonaise étant en 60 Hz, tu ne parviendras pas à stabiliser l'image.

En revanche, le mariage console française/moniteur Thomson serait des plus réussis. La disponibilité de la Mega Drive étant aujourd'hui officielle, on peut la trouver dans toutes les bonnes crèmeries. Enfin, pour ce qui est du prix d'une manette, il faut compter, par exemple, entre 350 F et 400 F pour un EX 1 Pro.

DU CPC AU PC

Bonjour, après avoir goûté aux joies du CPC il y a quelques années, j'ai retrouvé le virus de la micro grâce à votre magazine. J'ai donc décidé de me lancer dans l'aventure compatibles PC. Je vous demande de me conseiller pour la bécane. Pour la partie soft, mes goûts sont clairs..., voilà une liste succincte qui vous permettra peut-être de cibler plus facilement le type de machine que je recherche. Dans la catégorie wargame : Panzer Battle, Defender of the Crown, Full Metal Planet... *Dans la catégorie simulation :* F-16, F-15, F-19, 688 Attack Sub, Silent Service 2... *Dans la catégorie aventure :* Indy, B.A.T., Kult... *et enfin, divers :* Populous, Sim City, Tower of Babel, Sentinel... *Alors, en fonction de ça, dois-je prendre un PC en 5"1/4 ou en 3"1/2 ? EGA ou VGA ? Avec ou sans souris ? Ecran 12" ou 14" ? En attendant la réponse (dont je vous remercie par avance) continuez comme ça !*

(Louis Hory, Pouillenay)

A coup sûr, mon cher Louis, tu fais là un bon choix et ce n'est pas notre Prof Abondos national qui me contredira sur ce sujet... Le problème, lorsqu'il s'agit d'acquérir un PC, réside dans la multitude de différents modèles existants. Il y a tout d'abord les taïwanais, peu chers et pas toujours fiables, à moins de particulièrement bien tomber. Viennent ensuite les modèles bas de gamme de marques plus ou moins renommées. Et enfin, le vaste éventail des modèles de marques bien implantées. Malheureusement, une bonne assise sur le marché signifie trop souvent un prix élevé. Aussi, je me permettrai donc de te conseiller Amstrad, que tu connais déjà via le CPC, et qui offre un large choix de possibilités - à un prix somme toute raisonnable.

Apparemment, tu es un fondu des jeux rapides, bien animés et jouissant d'une bonne résolution. Dans ce cas le VGA s'impose, si possible avec un disque dur (que nécessitent souvent les jeux qui te bottent). La taille du lecteur de disquettes importe peu au vu de la sortie presque simultanée des jeux sur les deux formats. Enfin, l'écran en 12 ou 14 pouces est fonction de tes besoins. Personnellement, j'opterais pour un 12" afin d'obtenir le meilleur affichage possible. En fonction de cela, que choisir dans la gamme Amstrad ? Commençons tout de suite par ce qui se rapproche le plus des critères qui ont été énumérés. Il y a d'une part le PC 2086, VGA, équipé d'un disque dur de 30 Mo. D'autre part, le 2286, un 286 VGA équipé d'un disque dur de 40 Mo. Ces deux appareils sont en fin de stock et peuvent donc se trouver à des prix très intéressants, à savoir 11 000 F et 12 000 F.

Ne manque pas de remarquer que toutes les machines Amstrad se vendent avec un moniteur et une souris. Et si ces deux PC sont au-dessus de tes moyens, tu auras toujours la possibilité d'acquérir un modèle plus modeste : le 1640 en EGA simple drive - celui-ci ne coûtant que 6 990 F.

MICRO NEWS

COPTER 271

LE SON ET L'IMAGE

Thomson donne encore de la voix, la preuve : un synthétiseur vocal vient de sortir. Et pour le plaisir des yeux, un logiciel de création graphique... Profitez-en !

D'accord, l'affaire est entendue, les micro-ordinateurs Thomson sont en voie d'extinction depuis déjà des mois, mais fort heureusement, quelques rares éditeurs persistent à alimenter en logiciels le parc existant. Dans le dernier numéro le Major, aux prises avec un commando de rebelles, parvint à rétablir miraculeusement la situation grâce à une intervention musclée de Samouraï Micro. Mettant un mouchoir sur son orgueil national, notre fier-à-bras de Southampton remercia le vengeur nippon et jura, mais un peu tard, que l'on ne l'y reprendrait plus...

Ce moment de déprime passé, le revoilou avec quelques trucs intéressants pour les nostalgiques et les accros de la marque française.

LE MEA 8000

Commençons par le **synthétiseur vocal T.M.P.I.** pour TO8, TO9 et TO9+ distribué par la société Novtech. Il se compose d'un circuit intégré : le **MEA 8000** de RTC, qui permet de faire parler votre ordinateur de différentes façons par l'adjonction de softs.

De quoi s'agit-il en fait ? D'un circuit intégré donc, comprenant plusieurs éléments qui vont servir à la création de sons. On y trouve un générateur de fréquence et de bruit réglable, un système de réglage d'amplitude et quatre filtres programmables. On peut aussi déterminer la fréquence de résonance et la bande passante des trois premiers filtres, le quatrième se contentant d'être réglable sur sa bande passante.

Tous ces paramètres se trouvent contenus dans des mots de 32 bits qui sont envoyés au synthétiseur par l'ordinateur. Ces vocables essentiels ont reçu le nom de trames. Elles peuvent durer 8, 16, 32 ou 64 millisecondes. Ainsi en envoyant une succession de trames avec des paramètres différents, on arrive à recomposer la voix humaine.

DES PROGRAMMES

Vous pourrez à loisir inculquer au *T.M.P.I.* le langage machine - plutôt celui des robots, d'ailleurs (avec voix métallique sur fond de laser crépitant) grâce à un mode phonème qui peut également se rapprocher de la voix humaine sous la forme de mots ou de phrases. Deux programmes arrivent avec l'appareil : **Démo** pour... démonstration et **Phon 100**, un utilitaire vous permettant d'intégrer un langage phonétique à vos programmes initiaux. D'autres applications sont disponibles : **Vocagraphic**, qui vous donne la possibilité de visualiser les caractéristiques de commande du synthétiseur vocal pour des mots, phrases ou éléments de langage ; **Vocalphabet**, logiciel d'apprentissage de l'écriture de l'alphabet ; **Vocachiffres**, pour la reconnaissance des nombres et des chiffres ; **Voca1/FR** et **Voca2/FR**, deux séries de 300 mots courants de la langue française.

DERNIERS CONSEILS

Le synthétiseur se présente sous la forme d'un boîtier qui se branche sur le connecteur 38 broches - n'oubliez donc pas d'éteindre votre ordinateur avant d'effectuer cette mise en place, sinon vous risqueriez de ne pas entendre le moindre son et de bousiller définitivement votre installation. Il utilise les adresses &HA7CE et &HA7CF sur MO5 et les adresses &HE7CE et &HE7CF sur les TO7.

Voilà un outil performant et facile à utiliser qui permettra aux bidouilleurs thomsonistes de se faire entendre efficacement dans le concert actuel des 16 bits. A noter (si vous souhaitez plus de renseignements sur ce sujet), un excellent livre de H. Benoit : *"Parole et Micro"*, édité par Cedic Nathan.

Attention les programmeurs, à l'heure où vous lirez ces lignes devrait être en vente dans les meilleures crèmeries le langage Pascal pour Thomson. Une excellente nouvelle : encore plus fort que le Basic compilé, voici enfin le langage des programmeurs professionnels - livré avec un éditeur et un compilateur. C'est la Rolls-Royce de la programmation structurée sur TO, plus facile à apprendre que l'Assembleur. Livré avec un manuel d'initiation, ce logiciel devrait connaitre un franc (chauvin !) succès auprès des utilisateurs.

DANS LE SECRET DES TOPS

Allez, pour les joueurs, un petit coup de main avec ces Top Secret envoyés par Cédric Dupont (et ton adresse ?).

Slap Fight (MO/TO)
Code du level 2 : 5C764D4D116A56

L'Aigle d'Or
Pour sortir de l'oubliette, faites un CNT-C puis tapez GOTO 1000. Pour revenir au même endroit où l'on est mort : choisir la torche, le pied de biche... mais ne surtout pas taper 0 - bien au contraire, faites un CNT-C et tapez GOTO 1000. Pour avoir des vies infinies, remplacer la 1425 par ON PEEK(P+175) GOTO 1000, 1500, 9, 50, 1430, 1700, 9, 9, 4000

Krak Out
Pour changer de tableau, il faut mettre le joystick sur le port 0 et appuyer sur fire.

Arkanoid
Pour le choix de tableau :
0 changement de tableau version MO
5 Clear, &H3AFF
10 LOADM "ARKANOID"
20 INPUT "Quel tableau (1-33)", QT
30 POKE &HBF86-&H4000, QT-1
40 EXEC &HBF5F-&H4000

Coliseum
Pour avoir des vies infinies, remplacez la ligne 2200 par
2200 IF PEEK(P+145)=8 THEN VI=VI : IF VI=O THEN 2000 ELSE 2300
Un truc : si vous avez une version TO de POKE, enlevez &H4000, vous aurez peut-être des surprises...

AMSTRAD ET MICRO NEWS

L'ABONNEMENT QUI FAIT BOUM !

ECONOMISEZ 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT !

1 an 199 F (au lieu de 278 F)
(11 numéros dont 1 numéro spécial été)

GAGNEZ UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000

offertes chaque mois
à trois nouveaux abonnés tirés au sort.

☐ **Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.**

A retourner à MICRO NEWS 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom :.....**Prénom :**.....
Adresse : .....
Ville :.....**Code postal :** .....
Type de machine possédée : .....**Age :** .....

ETRANGER ET DOM-TOM + 95 F Mandat uniquement

TOP MICRO NEWS

THE CHESSMASTER 2000

Grand Maître : un rêve réalisable.

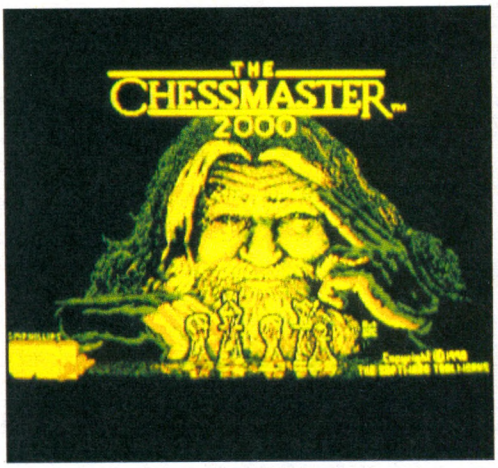
Eh oui, vous ne rêvez pas ! Il s'agit bien du fameux *Chessmaster 2000*, celui-là même qui tient la dragée haute à tous ses concurrents depuis des lustres. Et pourquoi que c'est-y qu'on l'a pas vu avant sur Amstrad CPC ? Parce que mon brave môssieur, il fallait d'abord l'amortir sur des formats rentables, à l'échelle mondiale s'entend... Mais qu'importe, quand on aime... on ne compte pas. Bref, nous voilà dotés du plus fabuleux adversaire informatique qui soit.

D'abord, graphiquement, on s'en prend plein la tête ! Bien sûr, ça n'a rien à voir avec les versions 16 bits, mais tout de même, la 3D se révèle superbe. Ensuite, au niveau du jeu... difficile de faire la différence avec les autres moutures : tout semble y être, y compris le grand roque, qui fait souvent défaut dans d'autres logiciels du genre. Les niveaux de difficulté, au nombre de huit, vous promettent de belles défaites avant l'accession à la dignité suprême de Grand Maître. Que les novices ne s'affolent pas, *Chessmaster*, afin de leur faciliter la tâche, dispose d'un mode d'apprentissage exhibant toutes les possibilités tactiques. Au cours du jeu, on peut d'ailleurs orienter l'échiquier en lui faisant effectuer des rotations de 90 degrés. Bref, le plus des plus !

Un en mot comme en cent, *Chessmaster* constitue le meilleur soft qu'il nous ait été donné de voir depuis longtemps sur CPC. A posséder absolument !

Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC. Egalement disponible sur Amiga, PC et compatibles.

G.B.



LOST PATROL

Après *Apocalypse Now*, *La déchirure* et *Platoon*, cette patrouille perdue illustre une fois de plus tout ce qu'une guerre peut engendrer d'horreurs, de déceptions, de souffrances, d'humiliations et de crimes...

De nombreux faits et récits ont été adaptés à l'écran pour sensibiliser les foules. Cette fois ce n'est pas un film, mais un soft. Et on est pourtant bien loin de la réalité ! Loin !? Pas tant que ça : car quand vous commencerez à maîtriser tous les paramètres, vous serez alors plongé dans l'univers d'une pas drôle de guerre...

Sinistre et cinglant de vérité, *Lost Patrol* constitue une superbe transcription de ce que peut être la vie menée par un groupe feu de sept hommes, qui se retrouvent après un accident d'hélicoptère perdus dans la jungle du Vietnam. Votre mission : ramener votre escouade vers l'une des bases amies. Dur, dur ! La gorge nouée, vous en apprendrez ainsi un peu plus long sur la guerre des rizières.

Insistons en passant sur l'aspect réaliste du soft, les performances graphiques superbes et l'ambiance haletante... La musique se mélangeant parfaitement à l'action, on se laisse facilement emporter au gré de l'aventure.

Quelques défauts cependant, comme le manque d'utilité de certaines options (la carte) et le caractère trop aléatoire de la survie des soldats (on arrive par exemple sur un champ de mines sans pouvoir sauver les hommes de troupe qui s'y sont engagés).

Le couteau entre les dents et le fusil sur l'épaule, ce jeu est à vivre absolument pour comprendre (il n'est jamais trop tard) que l'existence n'a pas de prix !

Disquette Ocean pour Amiga 500. Existe également sur Atari ST.

S.A.

CADAVER™

The BITMAP BROTHERS

Photos d'écran sur Atari ST

Bientôt disponible sur Atari ST et Amiga

image WORKS

Un marécage enfoui dans l'obscurité. Au milieu du marécage se trouve un château. Caché à l'intérieur, le Nécromancien attend.
Tout son passé se résume à du sang. Un fief hérité du royaume, une bataille gagnée comme par magie et un massacre si grand qu'il reste des tâches de sang sur les remparts. Certains aventuriers tentèrent d'éclaircir le mystère. Aucun d'entre eux n'en sortit en vie.
Cependant le destin a désigné un héros. Non pas un chevalier courageux ou un soldat basané mais un personnage menteur, mercenaire et voleur : Karadoc le nain. Sa mission : aller là où les humains ont échoué pour affronter le Nécromancien et enquêter sur le plus obscur mystère régnant dans le monde.
Quel est l'objet de ce mystère ? Non pas l'honneur ou l'amour, ni même un fief personnel ou une croisade contre le diable ou encore une profonde haine envers le Nécromancien. Mais un trésor ! Et Castle Wulf en est plein à craquer...
CADAVER est le jeu de rôle et d'aventure que vous attendiez depuis longtemps. Trébuchez à travers un labyrinthe. Explorez le contenu mystique des chambres secrètes de Wulf, battez vous à mort contre des monstres hideux, luttez contre des pièges surnaturels et réfléchissez sur les sorts énigmatiques du Nécromancien.

95 % dans GÉNÉRATION 4

- Un jeu complexe et intéractif avec des centaines de pièces et de lieux différents les uns des autres.
- Des énigmes difficiles.
- Une grande variété d'armes.
- Un nombre de sorts et de potions magiques impressionnant.
- Une armée de monstres, y compris de rats transformés, de lézards acquatiques de taille humaine et de gigantesques dragons cracheurs de feu.

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : 16 (1) 48.57.65.52

fnac

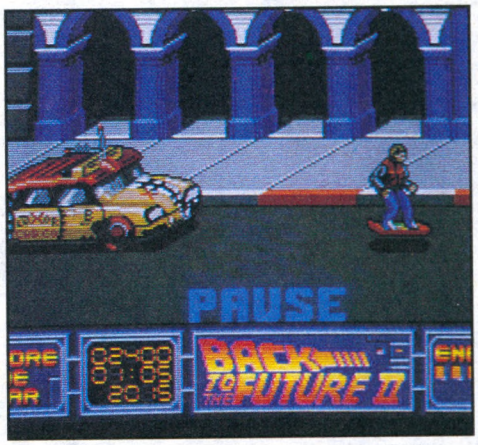
Disponible dans les FNAC
et dans les meilleurs points de vente.

TOP MICRO NEWS

WELLTRIS

Géométrie en l'espèce...

Réflexion faite, *Tetris* qui, lors de sa sortie, nous semblait hardos au possible, se révèle aujourd'hui d'une simplicité presque débilitante... Pas pour vous ? Ah, mais c'est que vous n'avez pas eu le bonheur de découvrir le petit dernier de la lignée des Pajitnov : *Welltris*. Imbriquer des formes géométriques en provenance d'un seul et même point jusqu'à ce qu'elles forment une ligne ou une colonne pleine qui aussitôt disparaît, demande un sérieux entraînement... Que dire alors lorsque ces mêmes formes arrivent des quatre pans d'un couloir et qu'il faut non seulement les faire pivoter sur leur axe, mais également les amener sur le panneau qui offrira le meilleur angle d'attaque de la mosaïque déja constituée ?



J'en vois d'ici quelques-uns qui se triturent les méninges. Qu'ils se rassurent, ma calvitie naissante compatit à l'arrachage systématique de leurs cheveux.

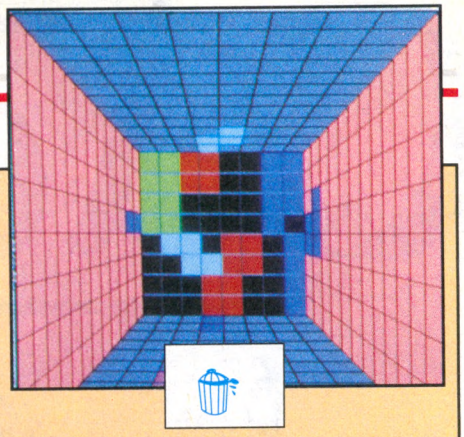
Ce casse-tête chinois (euh, pardon, soviétique) dispose d'un menu d'options très complet. Trois niveaux sont proposés correspondant à des formes géométriques évoluant en complexité ; deux modes de déplacement interpans peuvent être adoptés - le plus simple consistant à n'utiliser que deux flèches au lieu des quatre du pavé numérique ; une option permet la visualisation de la prochaine pièce à venir et enfin, en fonction de l'habileté, on peut accélérer le débit ainsi que le défilement des pièces sur une échelle de 5 degrés.

Mais venons-en au jeu proprement dit qui m'a permis de constater l'étendue de ma stupidité sans bornes. Jugez plutôt, il a fallu pas moins d'une heure pour que la lumière jaillisse dans les méandres de mon esprit torturé... et quelle lumière !

Cool de nature, je m'en vais vous éclairer et vous épargner ainsi de demeurer demeuré... Figurez-vous qu'une pièce perd sa forme originale si elle est positionnée dans l'angle séparant deux pans... Jusque-là, rien de bien sorcier. Mais dès sa rentrée sur la mosaïque, chaque élément continue sa course en fonction de l'axe adopté. Pas très simple à expliquer par écrit - mais faites l'essai, vous serez surpris des avantages que ça entraîne.

Un dernier mot en guise de conclusion : les graphismes sur PC sont de toute beauté.

Disquettes Infogrames pour PC et compatibles. Egalement disponible sur Amiga. **G.B.**



BACK TO THE FUTURE 2

Extrapolation relativiste, le paradoxe temporel a séduit plus d'un auteur de science-fiction avant de faire recette au cinéma avec les *Back to the Future 1 & 2*. Succès mérité pour ces films aux ingrédients de béton : un savant dosage d'humour et de spectaculaire, des personnages truculents... Quel éditeur à la fibre opportuniste ne craquerait face à un tel tabac ? La pratique est désormais courante et nous avons pris notre parti de ces adaptations tapageuses plus ou moins réussies.

Bref... ici, Marty doit voler (ou plutôt s'envoler à bord de la fameuse De Lorean bidouillée) au secours de sa descendance au devenir problématique. Trois épreuves d'arcade et deux de stratégie (en alternance) - directement inspirées des scènes clés du film - font démarrer l'action par une course-poursuite effrénée en hoverboard dans Hill Valley, avec bastons à l'appui, obstacles, récolte d'énergie et autres babioles dispensatrices.

Première déception lorsque, nonobstant un graphisme séduisant, la gestion se révèle extrêmement pénible - à la limite même de la jouabilité. A force d'acharnement, on accède à la seconde partie qui rachète un tantinet le début peu amène... Néanmoins, faible engouement de vos serviteurs pour ce produit spatio-temporel qui eût mérité mieux. Si, vraiment...

Disquette Image Works pour Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, PC et compatibles. **J.-C.P.**

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche

990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement constaté.

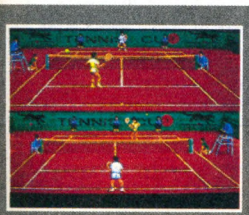
Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

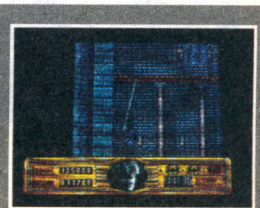
Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin Rubber » sur cartouche.

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN



AMSTRAD



TOP MICRO NEWS

DEVIL CRUSH

Un flip qui vous fera déserter définitivement les bars...

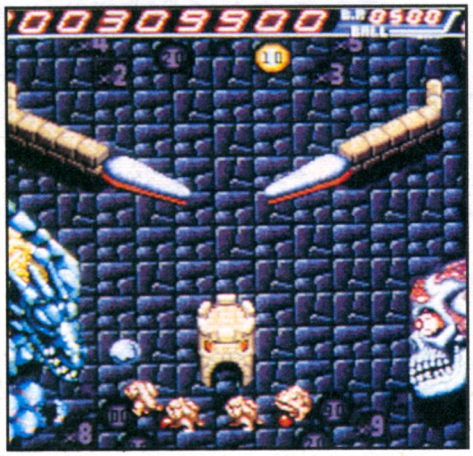
Voilà certainement le plus beau, le plus fantastique, le plus étonnant des jeux de flipper jamais réalisés sur console. La liste des adjectifs pour qualifier cette petite merveille ne tiendrait pas dans le Bottin. Surtout ne lâchez pas votre mensuel préféré - vous lisez bien Micro News et ne déchiffrez pas *Vénération 4* !...

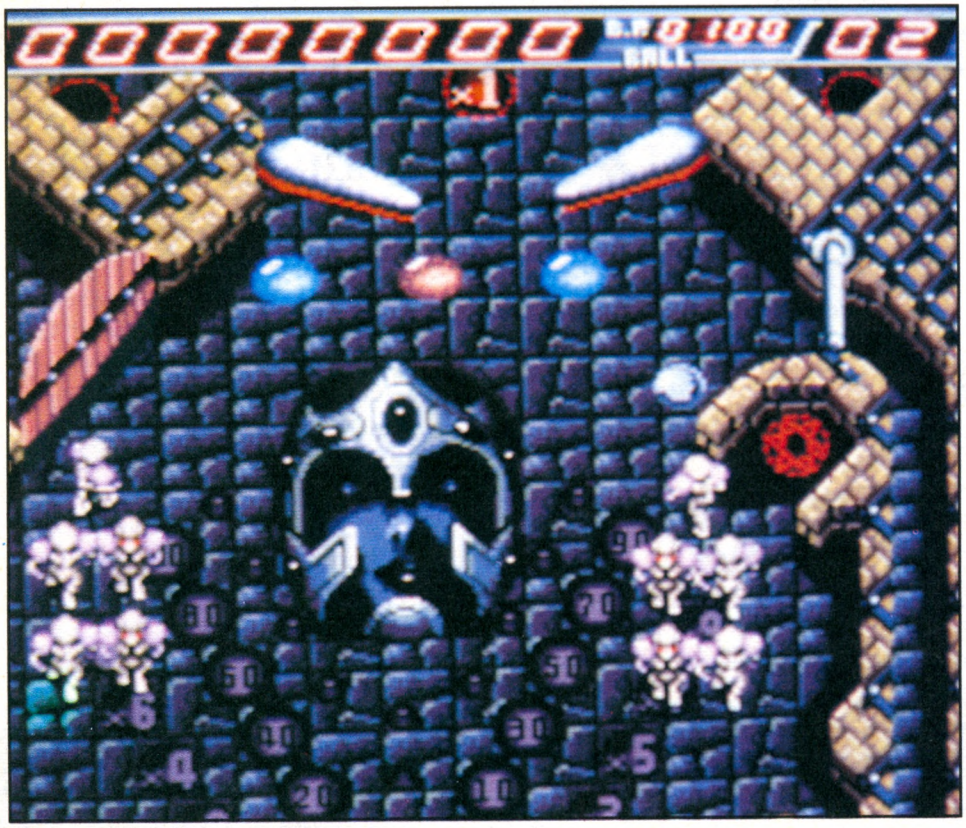
Le soleil aurait-il frappé trop fort sur nos petits crânes de testeurs ou l'abus de substances colorées altéré notre jugement ? Non, mais l'impact produit par ce mégamix très réussi, comportant un billard électrique, un shoot'em-up et de l'arcade pure, abasourdira plus d'un consoleman avec son flip esthétiquement très réussi... Par exemple, le visage d'une amazone, casquée pour partir à l'assaut d'horribles créatures, trône royalement au milieu du plateau de jeu. Au fur et à mesure de vos coups de boutoir, ses traits se transforment, une mutation épouvantable intervient et elle finit par ressembler à un monstre hideux - sorte de gremlin qui aurait pris son bain dans une cuve d'acide ! Des tas d'autres cauchemars vivants peuplent cette rebondissante aventure, et des chevaliers en armure, des gargouilles ventripotentes, de mystérieux sorciers... Magique et ensorcelant !

Tout se révèle parfait : les bruitages, les sons et la rapidité des réactions sont exemplaires. Hyperjouable, une réussite totale - voilà le type même de jeu qui, à lui seul, fait acheter une console. Ne vous en privez pas, vous le regretteriez toute votre vie... ou presque.

Carte Naxat Soft pour la console Nec Core Grafx.

J.-P.L.





FAERIE DUST STORY

Je vais pour la première fois dans l'histoire - ô combien mouvementée - du test de jeu, essayer de vous parler d'un logiciel que certes je connais à peu près - mais dont j'ignore totalement la finalité !!!

Ce dont je suis sûr, c'est que vous naviguez dans la peau d'une fifille qui doit trouver quelque chose.

Vague et confus, mais n'est-ce pas un argument supplémentaire pour tenter d'accrocher l'intrigue et de décrocher la victoire ? Notre petite dame va tout d'abord visiter un grand nombre de maisons et discuter avec une quantité importante de personnages, sur un terrain de jeu plutôt étendu.

Mais faisant preuve de persévérance, vous trouverez des objets qui vous permettront de vous rapprocher du but - qui d'ailleurs reste toujours aussi inconnu que tout à l'heure. M'enfin, je ne m'attarderai pas plus longtemps sur ce soft qui nécessite soit une bonne connaissance du japonais, soit une très grosse dose d'imagination (peut-être un peu des deux ?) ! Signalons tout de même que c'est un CD et que les musiques valent le coup de tympan.

CD-ROM Laser Soft pour consoles Nec.

J.D.

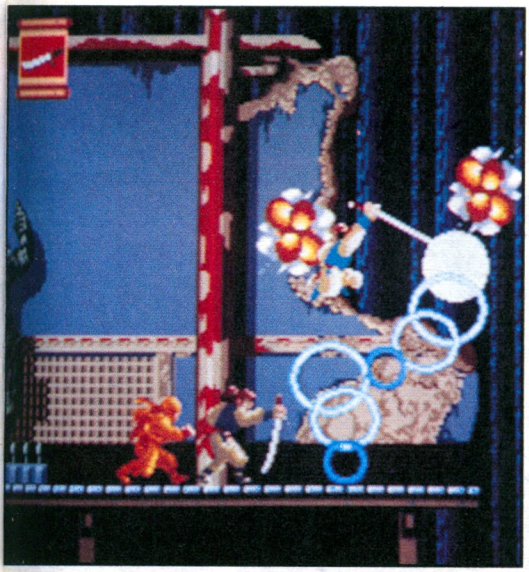
TOP MICRO NEWS

NINJA SPIRIT

L'éternel retour d'un combattant de choc.

Vous dirigez un petit ninja possédant la ferme conviction qu'il n'existe rien de mieux que de tuer avec courage et détermination d'autres valeureux guerriers - qui en fait sont de véritables ordures puisqu'ils se trouvent dans le camp ennemi (logique non ?). Cela dans l'intention de parvenir jusqu'au grand manitou et de lui faire sa fête.

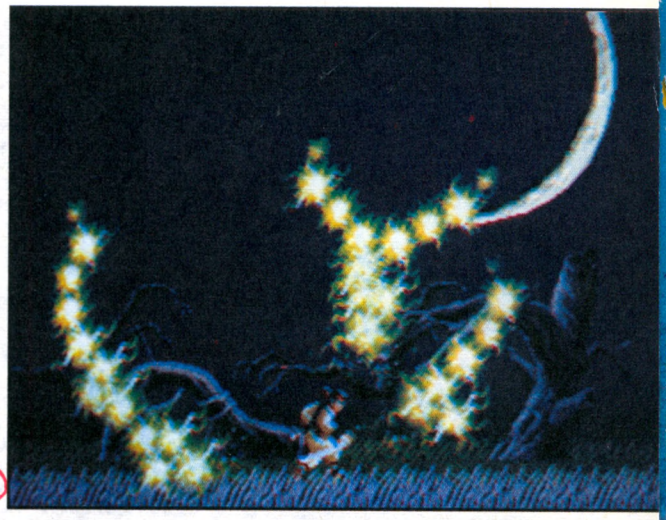
Pour cela, notre héros recoit l'aide de dieux qui le dotent de pouvoirs comparables à ceux de Musclor (dans sa plus grande forme). Il peut ainsi lancer des shurikens, jouer avec le feu, sabrer tout le monde, se dédoubler et même lancer sur le marché trois exemplaires de sa personne, se shooter au gaz de ville, faire la vaisselle sans s'abîmer les mains, couper des oignons sans pleurer toutes les larmes de son corps (j'en passe et des meilleures). Bref, voilà un homme sûr - je dirai même plus : un surhomme !



Les graphismes, géniaux, et les scrollings différentiels (voire parallaxes dans certains niveaux) vous feront adopter un rythme dément... Et les "boss" de fin de tableau vous enchanteront, tant par leur aspect que par leurs pouvoirs. Car *Ninja Spirit* est très bien réalisé et bourré d'effets visuels tout droit sortis des studios de George Lucas ou de Steven Spielberg. Une bien belle réussite en somme !

Carte Irem pour la console Nec.

J.D.



LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

Les numéros13, 14,17, et 18 sont épuisés

N°6 L'Archimedes - Le spectre d'Hebdogiciel.
N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
N°8 Dossier piratage - L'image numérique.
N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
N°10 Les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.
N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°17 Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.
N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-Rom.
N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari XE/800 XL.
N°21 Consoles : Super Thunder Blade, SuperMario 2,

PORT GRATUIT

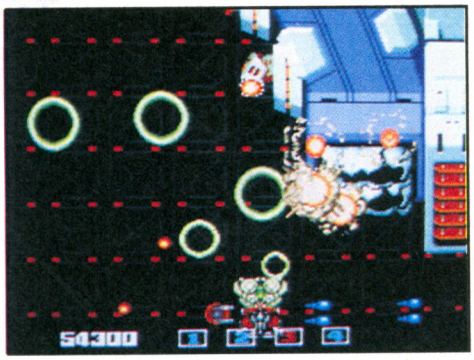
N°22 Iron Lord : la baston ! - Rosie Zounette - Zelda 2.
N°23 Spécial été,100 jeux testés - Roman-photo Carali.
N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots,Nintendo.
N°25 Bargon Attack, Atari STE, Xenon 2, West Phaser.
N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !
N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.
N°28 Piratage la fête est finie
N°30 Psygnosis, Electronic Arts, Super Shinobi.
N°31 Harricana, banc d'essai Atari Stacy.
N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ?, CD-ROM/CDI.
N°33 Numéro scandaleux, 8 manettes Sega.
N°34 Consoles hi-tech, Amiga 3000.
N°35 Numéro zarbi: Reportages Microprose, Microsoft
N°36 Tops Unreal, Nebulus 2, Space Manbow, Super Graf X
N°37 Tout sur la NEO-GEO, CES de Chicago
N°38 Spécial Eté,Nouveautés: Cryo, Sierra, Coktel loriciel.

☐ Je vous commande les numéros suivants :
.....x 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) .....F.
.....x 15 francs (à partir du numéro 30) .....F.
Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus).....F.
Total: .....F.
A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre
Nom.....Prénom .....
Adresse.....
Ville.....Code postal .....
Mon ordinateur est un :.....Age :.....

TOP MICRO NEWS

IMAGE FIGHT

Ça fuse de partout et ça fait vibrer les tripes.



Vous ne devinez pas ? Mais si voyons, vous savez : il y a des projectiles partout, c'est vachement rapide et même que c'est rempli d'enfoirés venus d'ailleurs. Allez, faites un effort... Il s'agit d'un shoot'em up - évidemment !

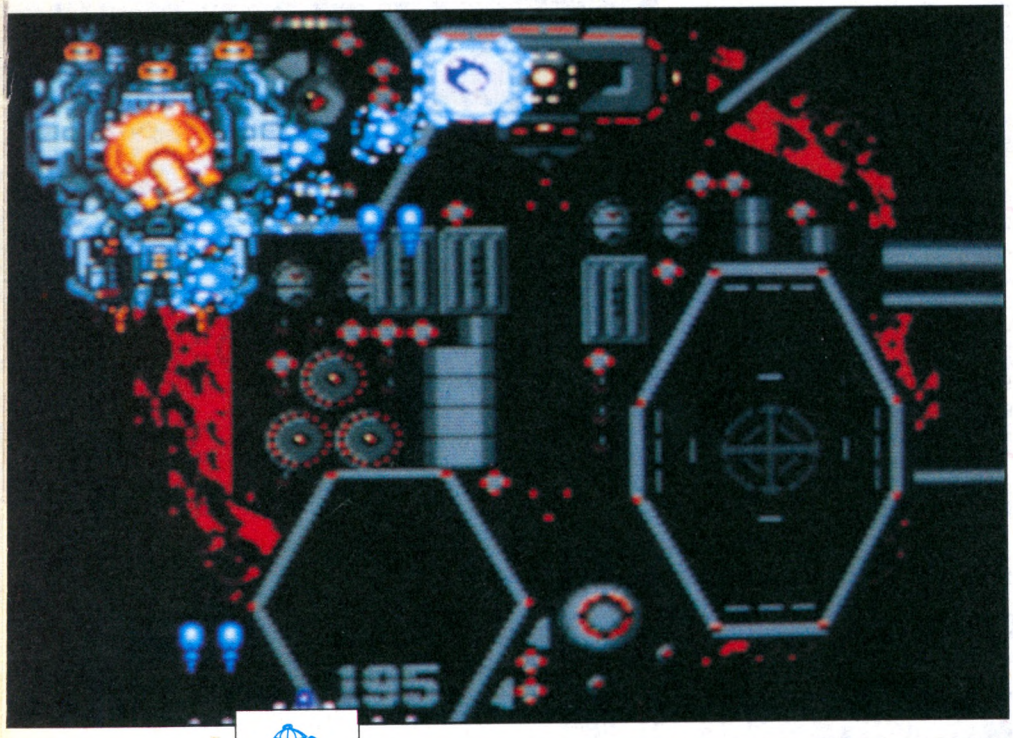
Je sais, le genre pullule sur Nec, mais reconnaissez malgré tout que vous êtes rarement déçu, hein ? En tout cas, *Image Fight* ne me fera pas mentir car le nombre et la beauté des armes vous laisseront pantois. Les tableaux se révèlent très réussis et les envahisseurs plus qu'énormes.

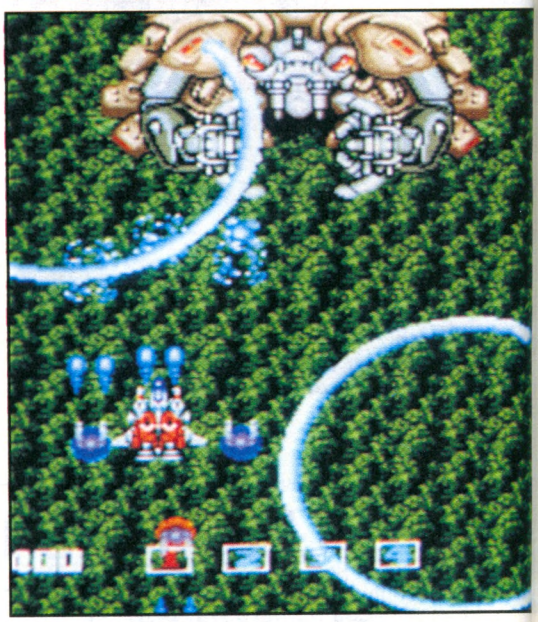
Votre vaisseau détenant l'heureuse faculté de pouvoir tirer dans toutes les directions (du moins la plupart du temps), autant vous dire que ça se bouscule sévère et qu'une attention sérieuse relève de l'indispensable !

Vous aurez la possibilité, comme dans *Gunhed* ou *Super Star Soldier*, de modifier la maniabilité de l'appareil, ce qui dans bien des cas vous évitera d'être transformé en gibier. Mieux vaut donc ce faux- filet, heu pardon !... se faufiler car, je vous le dis comme je le pense, on vous envoie en plein dans la tranche (z'auriez pas un peu faim, par hasard ?) une véritable cascade de projectiles - enfin plus exactement dans la tronche ! Décidément...

Le son et les bruitages se consomment (miam !) sans déplaisir... mais gaffe ! - avec modération. Détruire ou conduire, pas le temps de choisir...

Carte Irem pour la console Nec. **J.D.**





VEIGUES (TACTICAL GLADIATOR)

A bord d'un robot du style Goldorak, vous devez tirer sur tout ce qui bouge. Like for Rambo, "si tu veux survivre à la guerre, deviens la guerre" doit être votre seule devise avant d'appuyer sur Run pour entamer les hostilités.

Enfin, vous l'aurez peut-être deviné, ce jeu manque totalement d'originalité, si ce n'est la couleur du troisième pixel en haut à gauche de l'écran (mais possible que ce soit une illusion due au moniteur vieillissant). Si vous possédez déjà un jeu de massacre roulant sur votre console, celui-ci ne vaut vraiment pas le détour (un plagiat de plus - dans la mesure où les Japonais sont passés maîtres dans l'art de la reproduction conforme, avec juste assez de variations pour justifier un titre différent). Je vous raconte pas l'effort qu'il faut pour tester une telle daube, car pour avoir un avis - il faut jouer !

Pourtant les graphismes semblent plutôt sympathiques... Assez ! Mieux vaut retourner en vacances - ne serait-ce que pour vous prouver que la musique est nulle et le jeu supercraignos. Faut pas déconner, quoi !

Carte Victor Musical Industrie pour la console Nec PC Engine.

J.D. & F.D.

TOP MICRO NEWS

FORMATION SOCCER

Rien n'arrête le ballon rond.

Pour un coup d'essai, c'est incontestablement un coup de maître. Si *Formation Soccer* souffre de petits défauts, il n'a cependant rien à envier à *Kick Off 2* - loin de là.

Le premier "raté" consiste en l'absence quasi totale de scanner. Très gênant, surtout si l'on a l'habitude de s'éclater sur *Kick Off*. Le deuxième défaut concerne la sélection automatique des joueurs. En effet, l'ordinateur devrait théoriquement choisir le footeux le plus proche de la balle - je dis bien : théoriquement, car en pratique cette tâche relève de la plus pure illogique, mon cher Spock...

Cela dit, avec un peu d'entraînement on s'en sort assez bien, d'autant que l'on peut effectuer une sélection manuelle du footballeur en question. Le déroulement de l'action, des plus prenants, autorise toutes les techniques du ballon rond : retournés, reprises de volée, amortis du genou et de la poitrine, têtes plongeantes, lobs et services lobés, revers liftés (tiens, doit y avoir une erreur ?...).

Il n'est pas rare d'assister à des attaques bien construites et dignes des plus belles actions du Mondiale, surtout si le joystick se trouve dans les mains d'un expert. Ces offensives se révèleront souvent vaines, le gardien de but adverse s'étant entraîné sur les pentes de l'Olympe (en Grèce, pas à Marseille !) - il goale vraiment comme un dieu ! Mais rassurez-vous, l'option gardien de but existe en manuel (je vous la conseille fortement, surtout si l'on joue à plusieurs). A ce propos, le programme offre la possibilité de jouer seul, à deux, trois (un contre deux) ou quatre (deux contre deux) joueurs en même temps, à condition de posséder l'interface adéquate.

A l'issue d'un match nul, l'épreuve des tirs au but vous fera définitivement craquer. La cage est vue de face et le tireur de dos. A lui de tirer droit et de viser juste - sachant que huit trajectoires figurent au menu des shoots et que le gardien dispose des mêmes options directionnelles pour les arrêter. Dure épreuve pour les nerfs !

Voilà une très bonne simulation qui s'ajoute à une liste déjà longue. Tout le monde ne peut pas en dire autant...

Carte Human Technologie pour consoles Nec.

J.D.

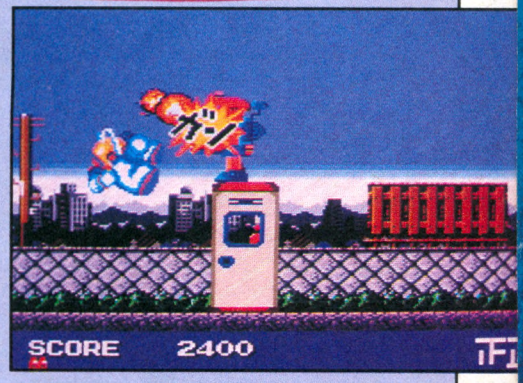
SUPER FOOLISH MAN

Vous allez incarner un petit homme habillé d'une armure bourrée de gadgets extrêmement variés : en effet, il peut allonger les bras, se transformer en sous-marin, voler etc.

Le but reste des plus classiques puisqu'il faut tuer des monstres.... Malheureusement, c'est un peu galère parce que tous les dix mètres, il y a un abruti qui vous arrête en posant un tas de questions hyperchiantes en japonais - on comprend rien du tout ! Sinon, le reste se révèle plutôt rigolo et très bien fait : triple scrolling différentiel, jolies ziziques et décors réussis. Les jeux de plateau ne manquent pas sur la Nec, mais la volonté d'originalité de celui-ci devient à la longue un peu lassante. Personnellement je n'accroche pas - mais peut-être suis je trop dur ? Certainement...

Carte Namco pour les consoles Nec.

J.D.



BASE 4
La micro facile

PAU
11, rue Samonzet - 64000
Tél. : 59.83.78.78
ANGLET
43, av. J.L. Laporte - 64600
Tél. : 59.52.47.51
Centre commercial BAB 2
Tél. : 59.52.14.08
TARBES
57, bd Lacaussade - 65000
Tél. : 62.51.36.13

NEC
NINTENDO
AMSTRAD
SEGA

TOP MICRO NEWS

WORLD BEACH VOLLEY

On se fait un petit volley sur la plage ?

On assiste en ce moment à un arrivage massif de bons jeux sur la Nec et *World Beach Volley* participe de cette veine.

Au premier abord, le jeu pourra sembler aussi difficile à manipuler que son illustre prédécesseur *Beach Volley*, mais au bout de la troisième partie vous aurez déjà acquis tous les automatismes propres aux plus grands joueurs. Le réalisme est poussé à son comble : les athlètes fatigués peuvent reprendre des forces et se rafraîchir deux fois par match ; les services peuvent être smashés ou normaux (avec effet dans les deux cas) ; on peut contrer au filet, smasher, amortir ou bien encore plonger sur une balle lointaine !

Ces multiples options ne nuisent pourtant en rien à l'action, grâce notamment au fait que quelques paramètres - comme les passes et la sélection du joueur qui doit réceptionner la balle - se trouvent gérés par la Nec.

Un seul défaut, qui pourrait pourtant constituer un point fort : il est en théorie possible de jouer à quatre, mais comme la Nec de base ne comporte qu'un seul joystick, cette opportunité semble vraiment difficile à saisir. Malgré tout, en un mot comme en cent, *World Beach Volley* vaut la passe décisive... Pour que la rentrée se déroule dans les conditions les meilleures, il paraît donc difficile de se passer de cette carte, qui fleure bon le soleil, les nanas, le bronzage et la Californie.

Carte IGS Game Princess pour consoles Nec. **F.D.**

LODE RUNNER

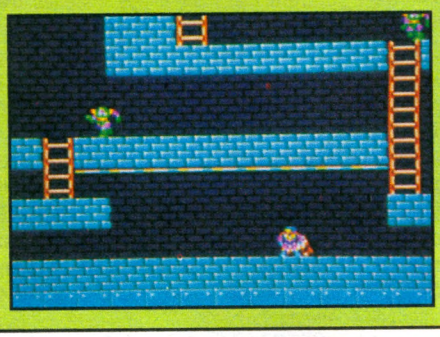
Revoilà une fois de plus ce bon vieux *Lode Runner*, dont on ne compte désormais plus le nombre d'adaptations sur micro. Cette fois, c'est sur la console Nec que notre héros va tenter de récolter un maximum de lingots d'or à travers plus de 150 salles (sans compter celles que vous pourrez créer grâce à l'éditeur de tableaux) - toujours gardées par les éternels salopards de service, "metteurs de bâtons dans les roues" professionnels.

Contrairement aux petits Français de Loriciel qui avaient su garder intact l'esprit de l'original, les programmeurs japonais ont voulu innover en ajoutant des sons, des couleurs et des monstres aux looks différents. Le jeu prend donc un coup de jeunesse qui le rend bien plus agréable à regarder.

Malheureusement, nos amis nippons ont eu la mauvaise idée de limiter votre champ de vision à une partie du niveau dans lequel vous évoluez, tout cela pour obtenir des personnages plus grands et donc plus beaux... Il se révèle donc impossible de voir la salle dans son intégralité, ce qui limite un peu la stratégie et vous oblige à réagir très vite - puisque vous n'êtes pas forcément au courant des mouvements de vos adversaires !

Lode Runner sur Nec ne brille donc pas autant que les versions précédentes, mais près de dix ans après sa création, il procurera tout de même aux possesseurs de la console une redécouverte passionnante !

Carte Pack-In-Video pour la console Nec. **M.L.**



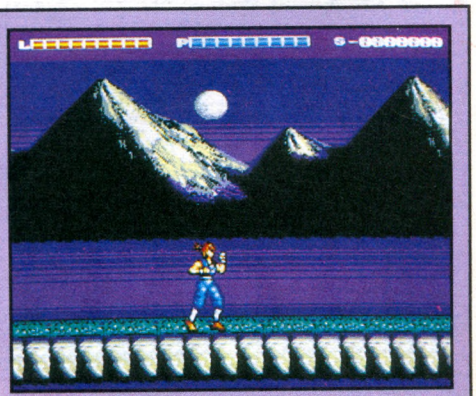
SHITEN-MYOOH

Quatre gentils personnages se relaient pour combattre des méchants bien décidés à leur en faire baver. Enfin, quand je dis gentils, c'est vite formulé car leur principale activité consiste à dérouiller les mauvais façon Rambo. Cependant l'acharnement thérapeutique à tuer ses ennemis ne constitue pas la seule facette positive du jeu, qui en plus de ses graphismes très bien réalisés, possède ce petit quelque chose qui fait qu'on accroche dès le premier regard. Les sprites pleuvent de partout, les décors varient admirablement et les monstres (bien qu'ayant toujours la même idée fixe : anéantir tout ce qui remue insolemment devant eux), résistent assez bien aux attaques - surtout ceux de fin de niveau (qui ont tous eu d'ailleurs raison de nos assauts)...

A l'attaque !

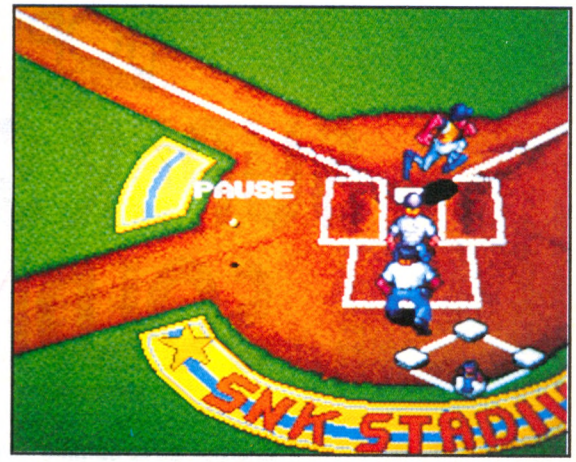
Cartouche Sigma pour la console Sega Mega Drive.

F.D.



TOP MICRO NEWS

BASEBALL'S STAR PROFESSIONAL



Allez, Di Maggio ! Marilyn n'est pas si loin...

Le base-ball n'est pas à franchement parler le sport national en France. Une chose est sûre, lorsque vous aurez vu *Baseball's Star Professional* tourner sur la NEO-GEO, une envie très pressante se fera sentir : "Comment puis-je m'initier à ce sport fabuleux ?" Mais tout simplement en consultant Micro News n°22 à la page 72 - vous saurez tout sur le base-ball en deux coups de cuiller à pot. Eh oui, on a tout prévu !

Un speaker de la télévision américaine vous commente en temps réel les faits et gestes de chaque participant et vous indique la place des joueurs sur les diverses bases... Lorsqu'intervient un temps mort, il se met à parler du nombre de spectateurs ou encore du temps qu'il fait, sans oublier les conseils de l'entraîneur - le tout avec des inflexions typiquement "ricaines". Voilà pour le son, mais rien que les graphismes de la présentation du jeu (tout en zoom) valent le coup d'œil ! Au départ, deux femmes vous demandent si vous voulez faire une simple partie seul contre l'ordinateur ou bien à deux, ou participer à un tournoi - plus intéressant car il peut se jouer à 16. Chaque joueur choisit son équipe, et concourt sur le stade de son choix en huitièmes de finale et ainsi de suite...

Lorsque deux équipes dirigées par ordinateur se rencontrent, vous aurez directement les résultats (sauf si vous êtes désireux d'assister au match). L'action se présente en perspective arrière par rapport au batteur. Le pitcheur peut donner tous les effets possibles à la balle - quant au batteur, il s'éclatera en faisant des amortis, des lobs, des balles basses... Les joueurs peuvent plonger, sauter, se cogner la tête contre les murs et même les escalader pour essayer d'attraper le projectile.

Le fin du fin, c'est le "homerun" (quand la balle sort des limites). Un scrolling balayant les tribunes conduit la caméra sur l'écran géant du stade où l'on voit en gros plan le batteur courant et saluant le public ! Signalons au passage les dessins animés de quelques secondes qui sont présentés sur cet écran lors du changement de côté...

Vous êtes l'heureux possesseur d'une NEO-GEO et vous hésitez encore ? Eh bien, sachez qu'aucun des trois jeux de base-ball qui existent en arcade n'arrive à la cheville de cette merveille - du moins à notre connaissance...

Cartouche SNK pour la console NEO-GEO.

J.D.

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. : 61.23.48.02
AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-NEC-NINTENDO-PC-SEGA

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT
SEGA, NEC et NINTENDO

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....

CI-JOINT MON REGLEMENT	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
☐ CHEQUE				
☐ MANDAT				
☐ CONTRE REMBOURS. (+30F)	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)	
			TOTAL	

Téléphoner pour les disponibilités — frais de port+15F (pour les achats seulement)

CHANGEZ DE JEU !!! POUR 100 F (port compris)

Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

SEGA

16 BITS
ALEX KIDD
BASEBALL
BASKETBALL
FORGOTTEN WORLD
GHOSTBUSTERS
GHOULS & GHOSTS
GOLDEN AXE
GOLF
LAST BATTLE
MISTIC DEFENDER
MOONWALKER
RAMBO 3
SPACE HARRIER 2
SUPER HANG ON
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE
THUNDER FORCE 2
ALTERED BEAST
AMERICAN FOOTBALL
AMERICAN BASEBALL
BOMBER RAID
CALIFORNIA GAMES
CAPTAIN SILVER
CASINO GAMES
CLOUD MASTER
DEAD ANGLE
GOLFMANIA
KENSEIDEN
PENGUIN
TRUXTON
WORLD CUP SOCCER
ZOOM

8 BITS
285 F
ALEX KIDD 1
CYBORG HUNTER
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDERBOY 1
WONDERBOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

299 F
ALEX KIDD 2
LAND
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE
SPIRITS
TIME SOLDIERS
WANTED
WORLD GAMES

329 F
ALEX KIDD 4
ASSAULT CITY
BASKETBALL
KNIGHT.
BATTLE OUT
RUN
BLADE
EAGLE 3D
CHASE HQ
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
FREEDOM FIGHTER
GALAXIE FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF SWORD
OPERATION
WOLF
PSYCHOFOX
R-TYPE
RAMBO 3
RC GRAND PRIX
RUNNING BATTLE
SHINOBI
SLAPSHOT
SPELLCASTER
SLEMARNE
ATTACK
SUPER MONACO GP
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDERBOY 3
WORLD CUP SOCCER

NINTENDO

330 F
ALPHA MISSION
EXCITE BIKE
GHOST & GOBELINS
GUNSMOKE
GRADIUS
MATCH RIDER
RC PRO AM
TIGER HELI

360 F
CAPTAIN COMIX
CASTLEVANIA
COBRA TRIANGLE
DRAGONBALL
GALACTIC CRUSADER
GOONIES 2
IKARI WARRIORS
LIFE FORCE
METAL FIGHTER
METAL GEAR
METROID
PUNCH OUT
RAD RACER
ROBOT WARRIOR
ROBODEMONS
RYGAR
SILENT ASSAULT
SOLOMON'S KEY
TOP GUN
WIZARD WARRIOR
WRESTLEMANIA
XEVIOUS

390 F
LEGEND DE ZELDA
SIMON'S QUEST
SUPER MARIO BROS 2
TRACK'N FIELD 2

NEC

299 F
BEACH VOLLEY
BIG MAN WORLD
HONEY IN THE SKY
LODE RUNNER
VEIGS
WONDERBOY 2
XEVIOUS
YAKATTOCHUKI

399 F
ARMED FORCE
BLOODIA
CYBERGGORE
DEVIL CRUSH
DORAMON
DOWN LOAD
DROP ROCK
FORMATION SOCCER
F1 TRIPLE BATTLE
HELL EXPLORER
IMAGE FIGHT
KONG OF CASINO
NAXAT OPEN
NEW ZEALAND STORY
NINJA SPIRIT
PC KID
PRO BASKET
P 47
RASTAN SAGA 2
SHANGAI
SPLATTER HOUSE
STRANGE ZONE
SUPER FOOLISHMAN
SUPER STAR SOLDIER
VIGILANTE
VOLVIEV
WORLD COURT T.
WORLD STADIUM

449 F
ATOMIC ROBBOT KID
CHASE HQ
FINAL LAP
GUNHED
KNIGHT RIDER
MR HELI
NINJA WARRIOR
R-TYPE
SIDE ARMS
TAITO MOTORBIKE
TIGER ROAD

NEO-GEO, LYNX et GAMEBOY... NOUS CONSULTER

TOP MICRO NEWS

SUPER STAR SOLDIER

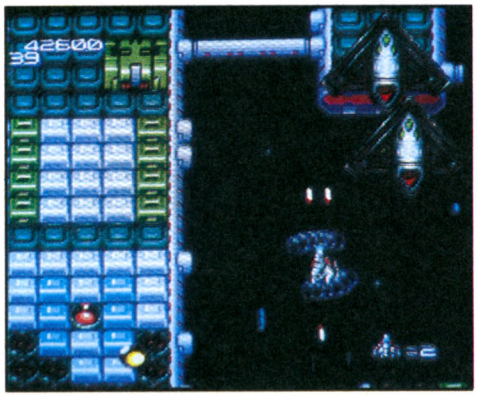
Au cœur de la bataille des planètes.

Le grand jour est arrivé ! La suite tant attendue de *Gunhed* - un véritable mythe, une légende vivante du jeu de tir - déboule sur la Nec...

Un scrolling d'étoiles tournoyantes, accompagné d'une musique digitalisée, agrémente la présentation de ce futur hit. Après avoir agrippé le joy et défoncé le bouton Run, vous allez voir l'écran se noircir et en moins d'un dixième de seconde réaliser qu'il ne fait pas nuit mais que vous êtes bel et bien en présence d'un écran intermédiaire noir...

Là, vous allez plonger sur ce qui reste de votre joystick pour pénétrer illico presto au cœur de la bataille. Où est passé le petit scrolling horizontal qui faisait tout le charme de la chose ? Ah, les rats ! Une horde de gnomes ravagés prend possession de l'écran et malgré une lutte des plus acharnées, vous allez vite vous rendre compte que *S.S.S.* réclame du répondant !

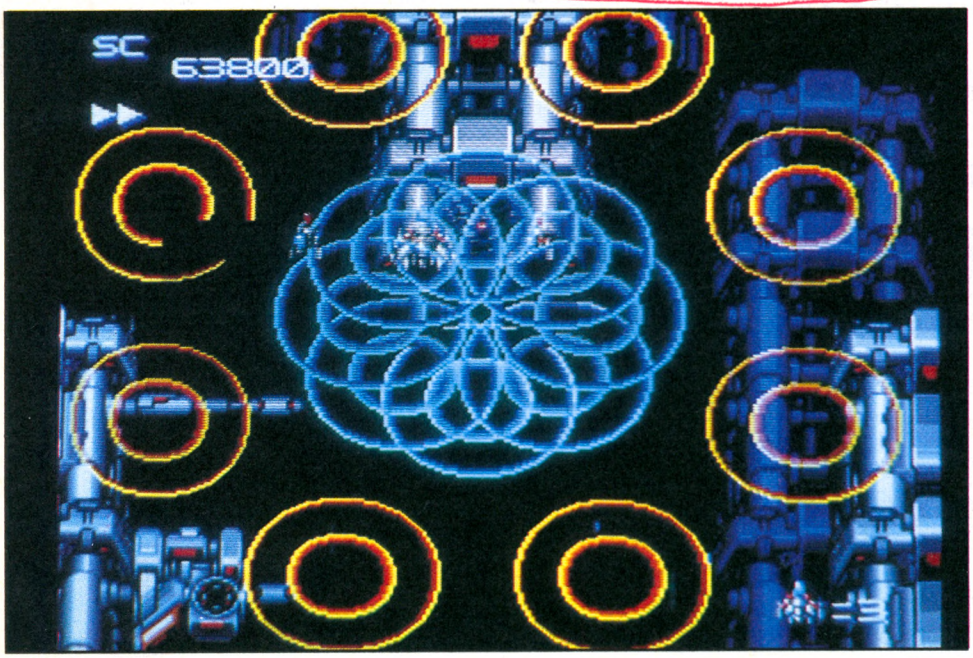
Les graphismes de fond colorés et très réalistes, un son excellent, une maniabilité grandiose et une animation démoniaque le placent sans conteste au niveau d'un must, mis à part le scrolling horizontal qui fait cruellement défaut. La grande déception se situe surtout au chapitre de la variété des armes, peu différentes et moins évolutives - ça coiffe tout de même n'importe quel



autre shoot'em up au poteau..

Il faudra atteindre le délirant cinquième niveau pour réellement entrer dans la partie (l'exploit technique, dans *Gunhed*, résidait au huitième niveau - rappelez-vous les bulles de savons), d'une rapidité d'animation inégalée à ce jour sur Nec. Même en mode slow (pour les tricheurs), on ne sait pas où se mettre... Achetez ce jeu, c'est un ordre !

Carte Hudson Soft pour consoles Nec. **J.D.**



TOP MICRO NEWS

HELL EXPLORER

Descente aux enfers sans Eurydice.

Ca chauffe en enfer ! Les forces du Mal, toujours aussi conquérantes, se préparent à une grande offensive. De l'autre côté, les représentants du Ciel (peut attendre !) ont établi un plan de contre-attaque : envoyer un humain aux enfers pour abattre Emma - un démon particulièrement vicieux...

C'est le jeune Kakurenbo (putains de noms japonais à la con !) qui doit mener à bien cette périlleuse mission. Afin de l'aider dans son face-à-face avec les dangers qui le guettent, les anges confient à Kokupabo une arme puissante : une balle magique qui détruit les horribles créatures sur lesquelles on la propulse. Bien entendu, vous allez prendre le contrôle du héros à travers sept niveaux remplis de bonnes trouvailles et de monstres

agressifs et étranges (tombeaux à pattes, renards de feu, diablotins etc). Signalons au passage qu'on peut presque aller jusqu'à la fin du premier niveau en utilisant la méthode dite "du bourrin", c'est-à-dire en cognant alternativement comme une brute épileptique sur les deux boutons de tir. Pas très fin comme stratégie !

Voià un truc immense, coloré et bourré de passages secrets comme on les aime (on appréciera notamment le tableau dans lequel Koukourambo se balade en barque sur les flots d'une rivière souterraine). Evidemment, on a déjà vu ça mille fois - mais c'est toujours aussi efficace...

C'est japonais, quoi !

Carte Taito pour la console Nec. **M.L.**

Shoot Again™

Le spécialiste du jeu vidéo : 145 rue de Flandre 75019 Paris • Tél. (1) 40.38.02.38 • VPC : (1) 40.34.36.26

CONSOLE NEO GEO DE SNK

	VENTE	ECHANGE
CONSOLE NEO GEO	3.950 F	
MAGICIAN LORD	2.000 F	500 F
BASEBAL STAR PROFESSIONAL	2.000 F	500 F
NAM 75	2.000 F	500 F
TOP PLAYER GOLF	2.000 F	500 F
NINJA COMBAT	2.000 F	500 F
RIDING HEROS	2.000 F	500 F
SUPER SPY	2.000 F	500 F
MEORY CARD	TELEPHONER	
SNK CONTROLER	TELEPHONER	

VERSION PROPOSANT LES JEUX EN ANGLAIS A L'ECRAN

SEGA MASTER SYSTEM 749 F

NEWS :		BANK PANIC	199
ALEX KIDD IV	329	BOMBER RAID	299
GOLFMANIA	329	SCRAMBLE SPIRIT	299
SLAP SHOT	329	JEUX DE ROLES :	
DOUBLE HAWK	329	GOLVELLIUS	329
OPERATION WOLF	329	LORD OF THE LORD	329
CHASE HQ	329	SPELL CASTER	399
ASSAULT CITY	329	MIRACLE WARRIOR	399
"WORLD GAMES	329	Y'S	399
R;C GRAND PRIX	329	ULTIMA IV	399
BATTLE OUT RUN	329	JEUX DE SOCIETES :	
RUNNING BATTLE	TEL	SHANGAI	269
FREEDOM FIGHTER	TEL	MONOPOLY	299
GAIN GROUND	TEL	PENGUIN LAND	299
LUNETTES 3D	309	CASINO GAMES	299
LIGHT PHASER	269	SERIES HEROS :	
CONTROL STICK	139	FANTAZY ZONE	99
SPEED KING	159	FANTAZY ZONE II	299
ACTION :		FANTAZY ZONE III	269
TEDDY BOY	99	PSYCHO FOX	329
GHOST HOUSE	199	WONDER BOY	285
SPY VS SPY	199	WONDER BOY II	299
AZTEC ADVENTURE	259	WONDER BOY III	329
QUARTET	259	ALEX KIDD	285
SECRET COMMAND	99	ALEX KIDD II	299
CYBORG HUNTER	285	ALEX KIDD III	285
GHOST BUSTER	299	DYNAMITE DUX	329
RASTAN	299	SPORTS :	
ALIEN SYNDROME	299	SUPER TENNIS	99
CAPTAIN SILVER	299	PRO WERSTLING	259
RAMPAGE	299	GREAT GOLF	285
COULD MASTER	299	GREAT FOOTBALL	259
TIMES SOLDIER	299	WORLD SOCCER	285
ALTERES BEAST	329	GREAT BASEBALL	285
GOLDEN AXE	329	GREAT BASKETBALL	285
ARTS MARTIAUX :		ENDURO RACER	99
MY HERO	199	WORLD GRAND PRIX	99
THE NINJA	99	ROCKY	299
KUNG FU KIDD	269	CALIFORNIA GAMES	299
BLACK BELT	285	AMERICAN BASEBALL	299
SHINOBI	329	AMERICAN PRO-FOOTBALL	299
KENSEIDEN	299	BASKETBALL NIGHTMARE	299
DOUBLE DRAGON	329	TENNIS ACE	329
VIGILANTE	329	PHASER ET 3DGANSTER TOWN	285
COMBAT :		RESCUE MISSION	99
F16 FIGHTER	199	WANTED	285
TRANSBOT	99	RAMBO III	329
CHOPLIFTER	285	SHOOTING GAMES	285
ACTION FIGHTER	99	ZAXXON 3D	319
POWER STRIKE	269	MAZE HUNTER 3D	319
GLOBAL DEFENSE	99	OUT RUN 3D	319
ASTRO WARRIOR/PIT POT	285	POSEIDON WAR 3D	319
THUNDER BLADE	299	A SORTIR :	
R-TYPE	329	SUPER MONACO GP	OCT
SPACE HARIER	299	SHINOBI II	NOV
AFTER BURNER	329	THE STRIDER	NOV
GALAXY FORCE	329	E-SWAT	OCT

CONSOLE AMSTRAD GX 4000

CONSOLE GX 4000	990	A VENIR :	
MONITEUR COULEUR STEREO GX 4000	NC	BARBARIAN II	269
FIRE AND FORGET II	269	NIGHT BREED	269
TENNIS CUP	269	NAVY SEALS	269
ROBOCOP II	269	CHASE HQ (SCI)	269
DOUBLE DRAGON	269	TOOKI	269
BATMAN	269	PANG	269
OPERATION THUNDERBOLT	269	PLOOTING	269
MIDNIGHT RESISTANCE	269	WORLD OF GAMES	269
		THE STRIDER II	269

JEUX POUR GAMEBOY

HASEBALL	270	SHANGAI	270	WORLD BOWLING	270
PENGUIN WAR	270	KAKUMUN SNACK	270	NEWS :	270
BATMAN	270	SHOGI	270	PICK MAN	270
POPEYE	270	KEN LE SURVIVANT	270	ZOID	270
BLODIA	270	SNOOPY	270	"ROIDS ARMS	270
PUZZLE ROAD	270	MAIO LAND	270	VOLY FIRE	270
BOXING	270	SOCCER BOY	270	MASTER KARATEK	270
PUZZLE BOY	270	MICKEY MOUSE	270	FART GAMES	270
DEAD HEAT...	270	SOLAR STRIKER	270	GUN DAMS	270
QIX	270	MOTOCROSS MANIAC	270	FOLY FUN	270
DRACULA	270	SPACE INVADERS	270	LOOPING	270
QUARTH	270	NEMESIS	270	COSMO TANK	270
GOLF	270	SUPER CHINESE	270	DOUBLE DRAGON	270
ROCK CHASE	270	TRUMP BOY	270	TEENAGE M. TURTLES	270
HYPER LODE RUNNER	270	WARRIORS	270	ETC .... TELEPHONER	

CORE GRAFX ET SUPER GRAFX

PC ENG/CORE GRAFX 60 HZ	1290	BREAK IN	450
PC ENG/CORE GRAFX 60 HZ + 2 JEUX	1490	BULLFIGHT	399
PC ENG/CORE GARFX 50 HZ + 2 JEUX	1990	CHAN & CHAN	350
CARTE CLUB PC ENGINE FAN	100	CHASE HQ	390
		CITY HUNTER	390
DOUBLEUR	190	CYBER CORE	440
ONDYNE	390	CYBER CROSS	390
TRIPLEUR	240	DIGITAL CHAMP	450
QUADRUPLEUR	290	DEATH BRINGER CD	450
JOYSPAD	290	DEEP BLUE	390
JOYSPAD DOUBLEUR	340	DON DO KO DON	390
XE 1 PC	400	DORAEMON	390
XE 1 PRO	700	DRAGON SPIRIT	290
ADAPTATEUR AMSTRAD	240	DROP ROCK	340
JOYSTICK BX	140	DRUNKEN MASTER	340
JOYSTICK HORI	190	DUNGEON EXPLORER	390
JOYSTICK WONTECK	390	ENERGY	390
PAC LAND	290	F1 DREAM	390
PARANOIA	390	F1 PILOT	340
PC KIDD	390	FANTAZY ZONE	390
POWER GOLF	390	FIGHTING STREET	450
POWER LEAGUE BASEBALL	390	FINAL LAP	450
RED ALERT	450	FINAL ZONE II CD	450
P 47	490	FIRE POWER WERSTLING	390
ROCK ON	390	FORMATION ARMED	390
PSYCHO CHASER	390	FORMATION SOCCER	390
R-TYPE I	350	GALAGA 88	390
R-TYPE II	390	GHOUST'NGHOSTS (SG)	490
SHANGAI	390	GOLDEN AXE CD	450
SHINOBI	450	GRAND ZORK (SG)	390
SHUBIBIN MAN	390	GUNHED	390
SIDE ARMS	390	HEAVY UNIT	390
SIDE ARMS SPECIAL CD	450	HONEY IN THE SKY	390
SON SON II	390	KING OF CASINO	340
SPACE HARRIER	290	KNIGHT RIDER	450
SPACE INVADERS 90	390	LEGENDARY AXE	390
SPLATTERHOUSE	390	MANIAC PRO WRESTLING	390
STRANGE ZONE	390	MR HELI	450
SUPER DARIUS	450	MOTO BIKE	490
SUPER SPHINX CD	450	MOTO ROADER	390
SUPER VOLLEY BALL	390	NAXAT OPEN	390
TALES OF MONSTERPATH	290	NECTARIS	390
TATSUKO FIGHTER	390	NEUTOPIA	390
TIGER HELI	390	NEWS :	
TIGER ROAD	390	NINJA SPIRIT	360
TRIPLE BATTLE F1	450	RASAN SAGA II (NASTAR)	360
USA PRO BASKET	390	OPERATION WOLF	349
VALIS II	450	SUPER STAR SOLDIER	370
VICTORY RUN	390	PUZNIC	299
VIGILANTE	290	XEVIOUS	299
WATARU	340	VEIGUES	299
WONDER BOY II	340	DOWN LOAD	349
WONDER BOY III CD	450	IMAGE FIGHT	349
WONDER MOMO	290	DEVIL CRUSH	349
WORLD COURT TENNIS	340	SUPER FOOLISH MN	349
WORLD STADIUM BASEBALL	390	WORLD BEACH VOLLEY	299
ATOMIC ROBO KID	450	LOAD RUNNER	299
YAKSA	390	GHOULS'N GHOSTS (SG)	499
ALIEN CRUSH	390	KLAX	349
ALTERED BEAST	390	ETC ... TELEPHONER	
ALTERED BEAST CD	450	NEWS A VENIR : RABIO LEPUS SPECIAL, HONEY IN THE SKY II, GOMOLA SPEED, BATMAN, F1 circus W-RING, SHOW MOMO-TARO, DIE HARD, VALIS III, LAST ARMAGON (SG), AFTER BURNER, AFTER BURNER II (SG), FORGOTTEN WORLD (SG), OUT RUN, GALAXY FORCE VERSION II, X OUT	
BARUMBA	390		
BASEBALL'89	450		
BATTLE ACE (SG)	390		
BE BALL	340		
BLODIA	340	SUPER GRAFX 60 HZ	
BLOODY WOLF	390	SUPER GRAFX 50 HZ	
BLUE BLINK	340		

MEGADRIVE 50 HZ FRANCAISE

MEGADRIVE	1890	TRUXTON	TEL
		GHOULS'N GHOSTS	TEL
MYSTIC DEFENDER	TEL	ALEX KIDD	TEL
THUNDER FORCE II	TEL	RAMBO III	TEL
SUPER HANG ON	TEL	ZOOM	TEL
LAST BATTLE	TEL	WORLD CUP SOCCER	TEL
REVENGE OF SHINOBI	TEL	MASTER GOLF	TEL
SPACE HARRIER II	TEL	FORGOTTEN WORLD	TEL
GOLDEN AXE	TEL	A VENIR :	
BASE BALL	TEL	MONSTER LAIR	

MEGADRIVE 16 BITS 1790 F

MEGADRIVE 60 HZ + 1 JEU		SUPER SHINOBI	375
+ 2ème MANETTE	1790	SUPER THUNDER BLADE	375
JOYPAD AUTOFIRE	290	TASTUJIN	375
XE 1 SG	390	TETRIS	375
AFTER BURNER II	375	THUNDER FORCE II	375
AIR DRIVER	375	THUNDER FORCE III	375
ALEX KIDD	290	WORLD CUP SOCCER	375
ALTERED BEAST	375	WIP RUSH	375
ASSAULT SUIT LEYNOS	375	ZOOM	375
CURSE	375	THE REAL GHOSTBUSTER	375
DARWIN 4081	375	TURRICAN	375
DJ BOY	375	COOLUMS	375
FINAL BLOWN	375	GHOSTBUSTER	375
FORGOTTEN WORLD	375	THE STRIDER	TEL
GHOULS'N GHOST	375	NEWS	
GOLDEN AXE	375	PHELLIOS	380
HERZOG SWEI	375	E-SWAT	380
MAJHONG COP	290	PHANTAZY STAR II ANGLAIS	380
NEW ZELAND STORY	375	SUPER MONACO GP	380
NORTH KEN	350	BATMAN	380
OSMATUJIN	290	CYBER BALL	380
QUEEN OF THE PEACKO	375	DEEMAJHAMAR	380
"RAMBO III	375	SHITEN MYOOH	380
SOKOBAN	375	MOONWALKER	380
SPACE HARRIER II	375	NEWS A PARAITRE :	
SUPER HANG ON	375	HARD DRIVING, THE STRIDER,	
SUPER MASTER GOLF	375	POWER DRIFT, TURBO OUT	
SUPER REAL BASKET	375	RUN, X INSECTOR	

CONSOLE LYNX : 1490 F

LYNX + CABLE + ALIMENTATION +		ELECTROCOP	290
		GATE OF ZONDOCON	290
CALIFORNIA GAMES	1490	GAUNTLET	390
BLUE LIGHTING	290	RAMPAGE	390
CALIFORNIA GAMES	290	A VENIR :	
CHIP CHALLENGE	290	HARD DRIVING	

POUR NINTENDO

NEWS FRANCAISE		ZELDA II	365
AIR WOLF	365	NEWS IMPORT	
CASTELVANIA II	365	BOULDER DASH	395
DOUBLE DRIBBLE	365	DEAD FOX	395
BATMAN	365	DOUBLE DRAGON II	395
DRAGON BALL	365	CONTRAT II	395
FIGHTING GOLF	365	GOAL	395
LIFE FORCE	365	NINJA COP SAIZO	395
CASTELVANIA	365	NINJA RUYKENDER II	395
METAL GEAR	365	THE LORD OF KING	395
ROBOCOP	365	SUPER NEWS VERSION FRANCAISE	
ROBO WARRIOR	365	GALACTIC CRUSAD	360
RYGAR	365	METAL FIGHTER	360
SALOMON'S KEY	365	SILENT ASSAULT	360
TEENAGE MUTANT TURTLES	365	ROBO DEMONS	360
HERO NINJA	365	KRISTAL MINE	360
TRAKE & FIELD	365	MASTER SHU	360
ZELDA	365	CAPTAIN COMIC	360

ATTENTION, LES CONSOLES SNK, NEC ET MEGADRIVE SONT DES VERSIONS 60 HZ COMPATIBLES SUR TOUS LES MONITEURS ET TOUTES LES TELES MUNIS D'UN CANAL AUXILIAIRE (AU„ AV).
LA PC ENGINE 50 HZ EST COMPATIBLE SUR 100 % DES TELES.

RENSEIGNEMENTS Tél : (1)40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : (1)40.34.36.26

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
.....
TELEPHONE.....

MATERIEL : .....
.....
.....
Montant.....
Frais de port.....
Montant total.....

Bon à retourner rempli à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre 75 019 Paris
Réglement par chèque à l'ordre de SHOOT AGAIN (pour les frais de port téléphoner) ☐
Réglement par contre remboursement (pour les frais de port téléphoner) ☐

TOP MICRO NEWS

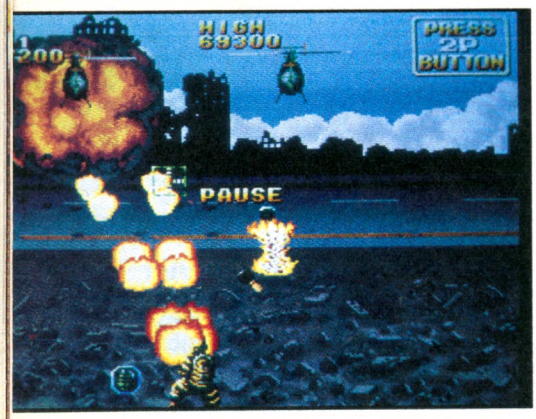
NAM-1975

Vendez très cher votre peau dans les rizières.

Qui ne connaît *Cabal*, célèbre jeu de combat où quelques grenades, une mitrailleuse et un viseur étaient vos seuls alliés ? *NAM- 1975*, bâti sur le même principe, vous entraîne dans l'enfer de la guerre du Vietnam - il surclasse en tous points la version arcade de *Cabal*.

Les explosions y ressemblent à des explosions, les mouvements de chaque objet et des personnages sont décomposés au pixel près, l'animation et le décor se révèlent carrément démentiels et les sons ressemblent à s'y méprendre à ceux d'un CD, ça va chier !

Lors du premier stage, l'ennemi va vous balancer un petit échantillon de son arsenal : hélicos, canots pneumatiques armés ras la gueule, infanterie... bref, tout y passe. La plupart des objets présents à l'écran peuvent être détruits ; l'exemple d'immenses colonnes de pierre s'enfonçant dans les entrailles de la terre au milieu d'une épaisse fumée et dans un vrombissement à faire péter les vitres vous suffit-il ? Le paysage, lui, se constitue de trois scrollings différentiels, mais on ne s'arrête plus pour si peu...



Dans le deuxième niveau, des immeubles entiers vont crouler sous vos balles. Mais heureusement, l'adversaire se dévoilera davantage en déléguant sur les lieux camions, hommes lance-flammes, grenadiers, avions... Certains objets ou soldats détruits vous donnent des points, des grenades supplémentaires, voire un lance-flammes et, avec de la chance, un deuxième viseur !

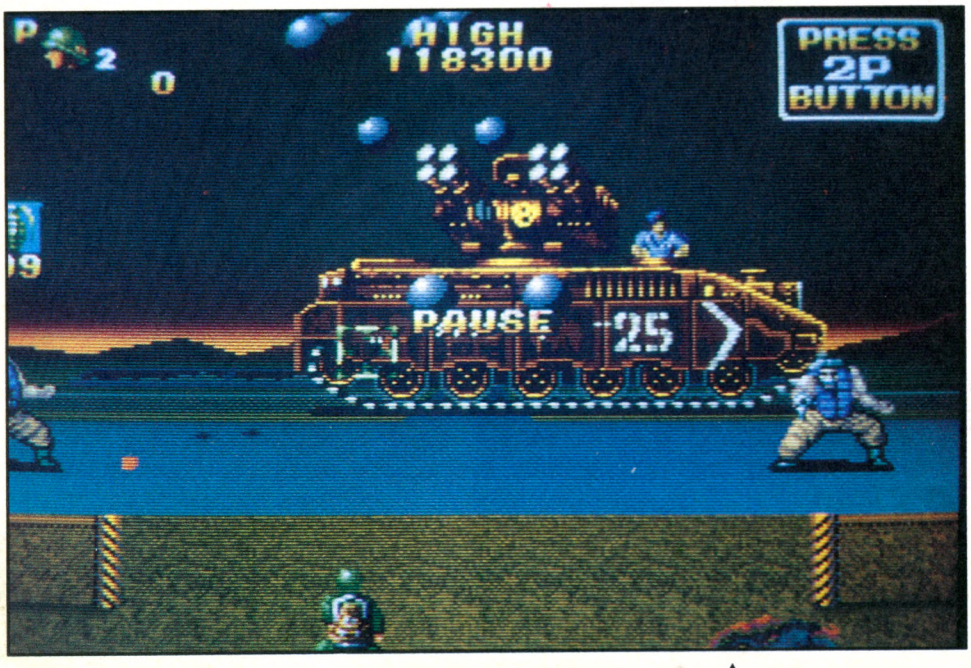
Le troisième ne manquera pas de vous surprendre, puisqu'il se passe dans les nuages et que votre cible est un avion russe (d'une demi-douzaine d'écrans) dans lequel s'ouvrent des portes (d'où sortent plein de soldats ou encore tous les projectiles offensifs et défensifs dont ils disposent - le délire, quoi !). Mais je vous laisse découvrir les trois suivants qui confinent également au génie...

On peut y jouer à deux - si l'on possède deux manettes bien sûr ! Sachez seulement que le monstre de fin du dernier tableau se révèle horriblement difficile, voire impossible à négocier !

Du très, très, très grand art, d'autant que *NAM 1975* n'est autre que le premier jeu sorti sur SNK. Encore bravo...

Cartouche SNK pour la console NEO-GEO.

J.D.



TOP MICRO NEWS

PLAYER'S GOLF

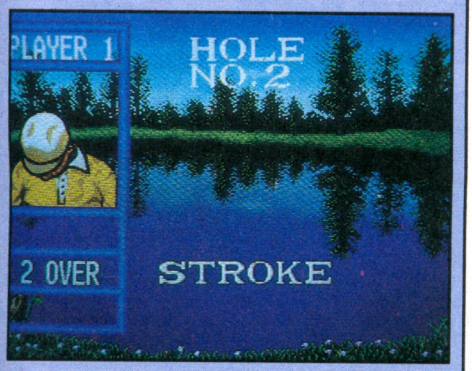
Vive le swing sur le green !

Voilà la cartouche la plus importante à l'heure actuelle sur la NEO-GEO - puisqu'elle contient la bagatelle de 62 mégas !

La partie commence par une superbe présentation, suivie d'une démonstration et d'une explication rapides du maniement de la manette. On peut taper la balle en "slice"(vers la droite) ou en "hook"(vers la gauche), lui donner du "backspin" (un effet rétro) ou au contraire la "toper"... Lorsqu'on appuie sur Start, la console demande le nombre de joueurs souhaité - un ou deux - puis quatre golfeurs apparaissent sur l'écran, chaque compétiteur s'attribuant le sien. Impératif de posséder une deuxième manette pour jouer à deux - ce qui est fort regrettable ! Les dernières options servent respectivement à choisir le caddie et seulement entre deux parcours. Tout cela accompagné de musiques superbes et d'animations charmantes - comme des feuilles d'arbres agitées par le vent ou encore un canard sauvage prenant son envol...

Le terrain est vu de dessus et la balle se trouve au centre. Une option vous permet de scruter le terrain à l'aide de scrollings, d'examiner la pente du green ou encore d'avoir une vue de l'endroit où vous êtes, ou un panorama général du terrain sur une autre partie de l'écran. Certains trous se situent au bord de la mer (animée d'un mouvement de va-et-vient des plus convaincants sur fond musical). Réellement splendide !

Mais revenons à nos moutons : le joueur choisit son club, la direction de son tir et tous les paramètres. Si un doute persiste, il peut faire appel à son caddie qui le conseillera en anglais - of course ! Après avoir peaufiné son coup, le mec apparaît sur l'écran - vu de profil -, une barre qui représente la force et les effets lui

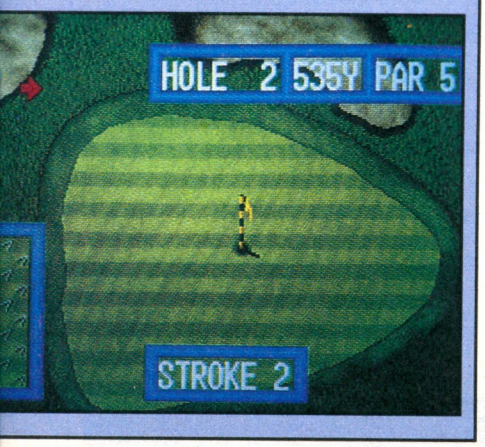


bouchant (momentanément) le paysage. Il s'agit de stopper le trait à l'endroit désiré : le golfeur tape alors sur la balle et là se produit une chose terrible : vue de haut, elle grossit (puisqu'elle monte) - mais le terrain, lui, diminue de taille, comme si la caméra était emportée par la balle ! De la pure folie, et je suis vraiment loin de peser mes mots...

Et lors de l'approche du green, l'image vous plonge dessus selon un effet de zoom incroyablement réaliste - une voix charmante vous rappelant alors le degré d'inclinaison. Si vous faites le par ou au-dessous, les applaudissements unanimes du public retentissent... Lorsque vous tapez dans un rocher, un arbre, ou encore dans le drapeau, le rebond et le bruit provoqué possèdent un rendu superbe.

Mais la lassitude risque de constituer le principal défaut de ce jeu car deux parcours différents, ce n'est pas assez ! Cela dit, une bonne partie entre copains de temps en temps, ça détend un max. Vive le swing !

Cartouche SNK pour la console NEO-GEO. J.D.



TOP MICRO NEWS

NINJA COMBAT

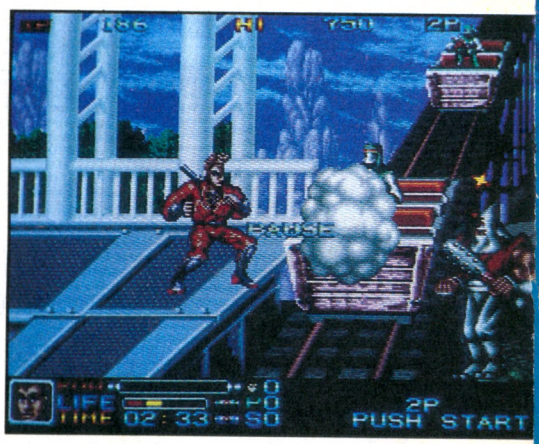
Si David Carradine (vous vous rappelez ?) nous était conté...

Premier jeu de beat'em up sur NEO-GEO, *Ninja Combat* se distingue d'entrée. Rappelons tout d'abord que les beat'em up (littéralement : tape-en-l'air !?) sont des jeux mettant en scène un ou plusieurs personnages souvent ultrabalaises se tapant sur la tronche, la plupart du temps dans un quartier chaud de la ville.

L'histoire débute dans un square : vous incarnez un ninja armé de shurikens et capable de belles prouesses physiques - jugez plutôt : hormis les mouvements classiques, il exécute des sauts périlleux qui se transforment à votre demande en véritables sauts de l'ange... Des tonneaux renferment des massues, des nunchakus ou encore des haches et des hallebardes. Et chaque niveau s'achève par l'annihilation du boss accompagné de ses soldats.

Un niveau sur deux, le boss de fin se résoud à passer de votre côté ; (je m'explique : entre deux stages, chaque joueur - on peut jouer à deux simultanément - choisit son guerrier, un ninja en l'occurrence). De plus, chaque boss corrompu constitue un guerrier supplémentaire que vous pourrez choisir pour les niveaux suivants. Pour le dernier (il y en a huit), quatre combattants seront à disposition par compétiteur.

Les décors et les effets spéciaux se révèlent époustouflants, notamment au troisième niveau où notre sauveur emprunte le métro. La bataille se déroule sur le toit de la rame lancée à pleine vitesse, quand tout d'un coup... rien ! Mais non, imaginez-vous au milieu des rails de la station Châtelet en train de fixer la sortie du



tunnel, quand tout à coup... un stremon surgit devant vous et le wagon pointe son nez en zoomant au pixel près jusqu'à la taille d'un demi-écran. Mais il va se faire écrabouiller, le cong ! Eh bien non ! Le déchet cauchemardesque stoppe le métro - tel Superman arrêtant in extremis un autobus scolaire rempli de mômes fonçant dans un mur d'hôpital !

La partie sonore n'est pas oubliée avec des bruitages et des musiques incomparables (le Soundtracker Amiga me donne la nausée - c'est pour dire). Vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Cartouche Alpha Denshi pour la console NEO-GEO. J.D.

PRATIQUE DU MSX2

par Eric Von Ascheberg

NOUVEAU PRIX !

255 PAGES : TOUT SUR LE MSX2 !
125 F AU LIEU DE 185 F (FRAIS DE PORT INCLUS) !

Sommaire : le système MSX, les slots et le memory mapper, le BIOS, les variables système et les hooks, le processeur graphique V9938, les applications types, annexes.

Pour recevoir "Pratique du MSX2" par retour du courrier, envoyez un chèque de 125 F à l'ordre de : Sandyx, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

VIVEZ LES GRANDS MOMENTS DE LA VIE AVEC LA MONTRE DU PROFESSEUR CHORON !

199F

A QUARTZ
EXTRA-PLATE
BRACELET CUIR
COUTURE SELLIER

GARANTIE 1 AN
EXISTE EN CHROMÉE
OU EN DORÉE

Adresser vos commandes à E.M., 10, rue des Trois-Portes, 75005 PARIS. Tél.: 43.25.69.69.
Ajouter 20 F pour frais d'envoi

OPERATION COUP DE "POINTS"!

GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT

ECHANGEZ VOS ANCIENS JEUX CONTRE DES POINTS

ECHANGEZ VOS POINTS CONTRE DE NOUVEAUX JEUX

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

**SEGA 8 BITS-
SEGA MEGA DRIVE-
NEC PC ENGINE-
NINTENDO-
AMIGA- ATARI ST-
MSX- AMSTRAD-
MATTEL- CBS-**

TEL : 45. 49. 14. 50.

ECHANGEZ VOS JEUX! COMMENT?

ECHANGEZ 2 JEUX CONTRE 1

OU

ECHANGEZ VOTRE JEU POUR 100 FRANCS

ENFIN DISPONIBLES

CONSOLE GAME BOY A 590F + 1 JEU

CONSOLE MEGA DRIVE 1890F + 1 JEU

NOUVEAUTES SEGA/NINTENDO (nous consulter)

TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN - REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX - TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION - SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST-PLACIDE ou SEVRES-BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS, 71 RUE DU CHERCHE - MIDI, 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F

Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F
Frais de port 23F
machine + 50F
TOTAL .....F

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....
TYPE DE CONSOLE.....
N° TELEPHONE.....

Ci-joint mon règlement par chèque ❑ ou mandat ❑ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

CONSOLES, EMOIS ET MOI !

Avec l'irruption d'une grosse cylindrée - la *Super Famicom* de Nintendo - le marché des consoles est en plein bouillonnement.

Cette fois, c'est la guerre. Après les micros c'est aux consoles de passer à l'action et ça ne rigole pas ! Qui prendra l'avantage, quel constructeur se hissera au sommet ? Personne ne peut le dire, et le match risque d'être acharné...

LES BONS PLANS DE SEGA

Le gros lot

Après l'arrivée un tant soit peu tardive de la Mega Drive française sur nos petits écrans, Sega est semble-t-il décidé à imposer sa console sur le marché français et européen. Une vaste campagne publicitaire a d'ailleurs commencé depuis le premier septembre 1990.

D'autre part, afin d'étendre encore son parc et dans l'intention de toucher le grand public, Sega s'engage par le biais de spots publicitaires à prêter pendant deux jours une console (en l'occurrence une Master System) à tous les jeunes enfants qui téléphoneront parmi les premiers après le passage de l'une de ces pubs (du jamais vu dans la conception, mais rien de nouveau pour ce qui est de la console !...).

Alex Kidd 3 *Golfamania*

Autant dire que ça va bouger dans les chaumières, mais ne peut-on pas supposer que l'opération sera tout aussi maléfique que profitable ! Que se passera-t-il pour l'enfant qui disposera pendant deux jours d'une console Master System ? Sûr que pour lui ça sera l'éclate totale, mais au bout du week-end, bonjour les dégâts... Je vous raconte pas la crise de nerfs du gamin... obligé de se séparer de la console - sans être sûr que papa (ou maman) sera un jour disposé à lui en acheter une ?!... Bref, seul l'avenir nous dira si ce nouveau type de publicité aura l'impact attendu par Sega.

Du matos et des jeux

Côté matériel, ça y est ! On l'a vu, même touché. L'adaptateur pour les cartouches 8

bits de la Master System sera bientôt disponible (mi-octobre) : il permettra au consommateur d'évoluer vers la Mega Drive, sans pour autant abandonner les titres fétiches qu'il possédait sur la Master System. Un super joystick se trouvera lui aussi à disposition, d'une taille d'ailleurs très proche de celui de la SNK NEO-GEO. Accrochez-vous, joystickeurs fous, ça va décoiffer ! Les prix seront de 329 F pour l'adaptateur 8 bits et 379 F pour le joystick d'arcade.

Quant aux softs, certains sont déjà disponibles, mais l'arrivée des nouveautés se fera progressive. La sortie en octobre de **Alex Kidd in Shinobi World**, **Golfmania**, pour la Master System, de **Ghostbusters** et de **Basketball** pour la Megadrive satisfera-t-elle l'appétence des consommateurs ?! Oui, car d'autres firmes cherchent à se tailler une place sur le marché...

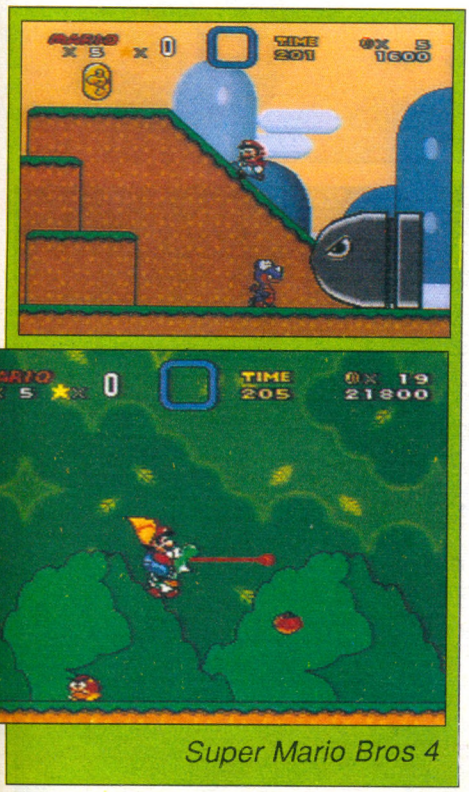
NINTENDO FRAPPE FORT !

La Super Famicom

Ça va faire mal dans les bunkers ! Après la Nec PC Engine, la Sega Mega Drive, la Nec Super Grafx et la SNK NEO-GEO, voici la **Super Famicom** ! Autant dire que Nintendo ne lésine pas car c'est carrément de la grosse artillerie.

Commençons par passer cette machine redoutable au banc d'essai...

La Super Famicom (basée sur le principe d'une architecture à processeur central et à coprocesseur) est dotée de trois processeurs. Pour être plus exact, elle dispose d'un processeur central 65C816 (16 bits) et de quatre coprocesseurs spécialisés. Rappe-



Super Mario Bros 4

SUPER FAMICOM NINTENDO

CARACTERISTIQUES

Dimensions : longueur 24,2 cm ; largeur 20 cm ; hauteur 7,4 cm.

Poids : 1350 grammes.

Consommation : 8 watts.

CPU 16 : 65C816 compatible CPU 1 (diverses cadences lui sont attribuées : 1,79 Mhz, 2,68 Mhz, 3,58 Mhz). Celles-ci peuvent vous sembler peu élevées. Mais elles sont largement suffisantes, sachant que le processeur central est plus qu'assisté.

PPU : processeur d'animation graphique. Il se divise en trois rubriques de gestion.

- La première se rapporte aux déplacements des sprites et à leur gestion. Sachant que leur taille peut varier de 8 x 8, 16 x 16, 32 x 32, 64 x 64 pixels en 128 couleurs simultanées sur la palette 32 768 couleurs.

- La deuxième est uniquement réservée aux sous-routines internes propres au processeur, comme les zooms, les rotations et la distorsion d'images.

- La troisième aux modes écran (256 x 224 (239) en 256 couleurs simultanées sur les 32 768 et 512 x 448 (478) en 2048 couleurs simultanées sur les 32 768) et à la palette des 32 768 couleurs disponibles.

CPU 8 : un processeur 8 bits (nous supposons qu'il s'agit d'un Z80) pour assister le processeur sonore. Même principe que pour la SNK NEO-GEO.

D.P.S. : c'est le processeur sonore, en 8 MIPS, fonctionnant sur PCM. La fréquence est de 32 KHz (suprême qualité !). Il dispose de 256 sons prédéfinis sur, semble-t-il, 8 octaves. Mais de côté-là on ne peut rien affirmer : les Japonais sont toujours aussi impénétrables .

RAM à disposition : pour le CPU, 1 Mbit et pour le PPU, 256 Kbyte x 2 (la moitié étant destinée la vidéo.)

lons à ce propos que le 65C816 est compatible avec le 65C02 de la Nintendo 8 bits.

La *Super Famicom* comporte :

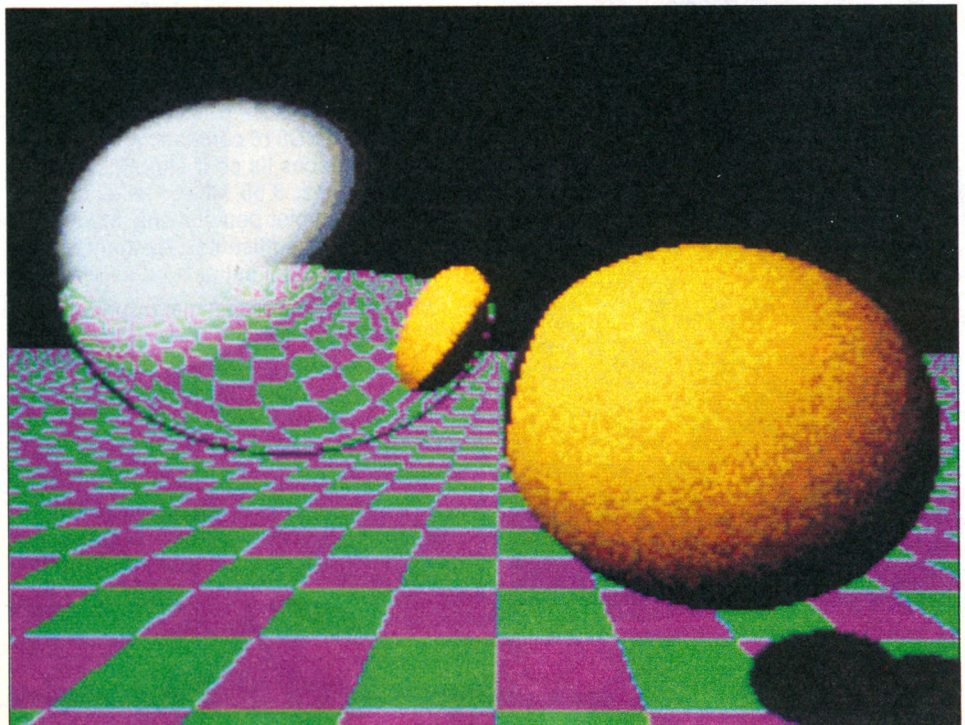
- Un processeur graphique, dédié à la gestion des deux modes graphiques (quatre par défaut) et à celle de la palette des 32 768 couleurs.

- Un coprocesseur de calcul graphique qui exécute effets de zoom, de rotation et de distorsion d'images en faisant appel uniquement aux fonctions internes, ce qui épargne toute programmation.

- Un coprocesseur ayant pour unique travail l'animation des sprites, ceux-ci ne subissant plus aucune contrainte : leur nombre va jusqu'à 128 - affichables à l'écran - et leur taille peut varier de 8 x 8 à 64 x 64 pixels. Bonjour la bête !

- Un processeur sonore, qui semble-t-il dispose d'un certain nombre de voies FM (en l'occurrence huit) et de six voies FM sampler pour les digitalisations vocales. Mais nous y reviendrons plus amplement tout à l'heure. Un point très important : les scrollings différentiels et multidirectionnels sont câblés, ce qui procure une vitesse optimale aux transferts de données.

Images en Ray-Tracing sur MSX2



QUID DE LA NEO-GEO ?

Ce mois-ci, notre superconsole reste très discrète, on ne peut vous signaler que la venue de trois nouveautés : **Cyber Lip**, **Riding Hero** et **Ninja Combat**. Côté prix, rien de bien intéressant : les cartouches demeurent d'un coût trop élevé. Souhaitons que le marché prenne l'ampleur tant escomptée par par la firme SNK, ce qui entraînerait une baisse plus que sensible des softs à venir. Alors plus qu'une chose à faire - prendre son mal en patience !

PLACE AUX ANCIENS

Malgré ses trois ans d'existence bien remplie, notre chère console Nec se porte bien - voire très très bien... D'ailleurs un cru de cette qualité ne peut que s'améliorer. Avec la sortie prochaine de la **Nec Turbo Express** (en novembre 90), la firme veut renforcer sa position sur le marché des consoles et plus particulièrement sur celui des portables.

Le point fort de la *Turbo Express* : sa totale compatibilé avec la PC Engine, la Core Grafx et la Space Shuttle. La logithèque ne cessant d'augmenter (environ 185 titres au Japon), le consommateur va certainement diriger ses appétits ludiques vers ce petit bijou.

Vous voulez des news ? En voilà : trois nouveaux super shoot'em up vont sortir à la fin du mois de septembre. Je vous dis pas, bonjour les graphismes - ça balance ! Il s'agit d'**Aero Blaster** (à scrolling horizontal) ; **Final Blaster** (à scrolling vertical) ; **Rabio Lupus Special** (rectification - c'est un beat'em up à scrolling horizontal).

Et bien sûr est attendue avec impatience la sortie prochaine de **Populous**, **Valis 3**, **Batman**, **After Burner 2**, **Darius +** (sur la Super Grafx) de même que celle de **Strider** et d'un mégashoot'em up à scrolling multidirectionnel en parallaxe (dans le style de **Life Force**, de Konami).

MSX, OU ES-TU ?

Après bien des années d'existence et de bons et loyaux services, notre pauvre MSX ne sait plus où il en est... Les uns disent que c'est une machine bonne à enterrer ou à jeter à la poubelle. D'autres, fervents défenseurs de la bécane opprimée, affirment que le petit quatrième de la génération va débouler sur le marché avec de sérieuses prétentions.

Aujourd'hui nous nous posons la question : qui dit vrai?

Difficile de répondre - bien souvent en raison du silence des Japonais. Mais pourquoi pas ? Nous n'en serions pas à la première surprise de la part de nos amis asiatiques - on peut donc rester fortement sceptique sur ce point. Mais ne perdez pas espoir... Peut-être verra-t-on un jour arriver une nouvelle machine - entièrement compatible - sur le marché. Qui vivra verra !

Enfin, pour les fans, signalons **Solid Snake** - et **Metal Gear 2** (testé dans les Tops du mois). C'est le meilleur jeu MSX2/2+ que Konami ait créé à ce jour. Il fait partie de ce que la firme appelle les "Tactical Espionnage Games". Voilà une nouvelle gamme de softs de stratégie, qui risque fort de passer en conversion sur la Super Famicom - si les accords entre Nintendo et Konami demeurent effectifs.

Au passage, une petite anecdote au sujet de notre bon vieux coucou...

Nous aimerions rappeler à nos chers lecteurs un petit détail. Allons, ne soyons pas chauvins, un gros détail - et nous n'avons pas peur des mots... Il s'agit d'une des principales qualités de notre micro : la vidéo.

A l'époque de sa sortie, le MSX2 était la première machine avec l'Atari ST à vous offrir la possibilité de créer des images en Ray-Tracing. Aujourd'hui, nombreux sont les gens qui ignorent les possibilités de leur bécane - et pourtant, elle peut le faire! La preuve : nous vous présentons deux images en Ray-Tracing. Pour certains, quelle surprise !

Nous sommes sûrs que pour vous - les nouveaux fans - trouver des images comme celles-là sur le standard vous paraît carrément impossible. Si ! Si ! D'ailleurs nous espérons bien recevoir de la part de nos fougueux MSXiens, de nombreux dessins et démos en Ray-Tracing.

LES CONSOLES PORTABLES

Voici pour les intéressés un tableau comparatif de la console *Nec Turbo Express* et de la *Sega Game Gear*.

	SEGA GAME GEAR	NEC TURBO EXPRESS
Dimensions	longueur 10,3 cm largeur 21 cm hauteur 3,8 cm	longueur 17,5 cm largeur 10,5 cm hauteur 4,3 cm
Poids	570 grammes	500 grammes
Taille de l'écran	3,2 pouces	2,6 pouces
Horloge	3,58 MHz	7,16MHz
CPU	Z80	65C02 + coprocesseurs 16 bits
RAM	8 Ko	8 Ko
RAM vidéo	16 Ko	64 Ko
Résolution	480 x 146 pixels	320 x 224 pixels
Couleurs	32 couleurs sur 4096	256 couleurs sur 512
Processeur sonore	PSG 3 voies	même processeur que la PC Engine
Tuner TV	oui	oui
Adaptateur secteur	oui	oui

Au bilan, la *Nec Turbo Express* prend largement l'avantage sur la *Game Gear*, que ce soit sur le plan technologique ou sur le plan ludique.

Des jeux à n'en plus finir

Comme je vous le disais tout à l'heure, Nintendo commence très fort... Les cartouches atteindront une capacité de 512 Ko en moyenne. La machine sera en vente au Japon aux alentours de 25 000 yens et devrait être livrée avec deux super joypads comportant huit boutons en plus des directions. Vraiment remarquable!

D'ailleurs, les Français développent déjà pour la *Super Famicom*. Sans sombrer dans le chauvinisme, nous sommes fiers de vous annoncer que c'est **Infogrames -** avec le jeu **Drakkhen -** qui s'est placé en premier sur les rangs des éditeurs de jeux pour cette nouvelle console!

Après ce petit cocorico, on peut déjà vous annoncer les titres suivants, disponibles sur la Nintendo 16 bits : **Super Mario World** qui n'est autre que **Super Mario Bros 4** ; **F-Zero**, une simulation de course en 3D; **Pilotwings**, autre simulation (d'aéronef cette fois) et le célèbre **Sim City**.

Game Boy

Passons au Game Boy, qui dispose d'environ 70 titres au Japon... Les deux derniers en date sont **Teenage Mutant Hero Turtles**, adapté par Konami, et **Double Dragon**. A venir : **Bubble Ghost** (toujours Infogrames !). Une version couleur du Game Boy se trouve en cours de préparation (la date de commercialisation n'est pas encore prévue). Pour la Nintendo 8 bits, de nombreuses adaptations made in France viennent s'ajouter à cette monstrueuse logithèque, comme **Full Metal Planet**, **North and South** et **Skweek** (très attendu).

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 15 F
Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. Rôle : Le mort-vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing : 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoïds, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Ping Pong, Hyper-Sports, Listings : 20 000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Loup-Garou, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX, 67 avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre. LE PORT EST GRATUIT.

VRAI FAUX

Et voici la deuxième mouture de notre jeu "Vrai ou faux". Si vous êtes un fidèle Micronewsien, vous devriez pouvoir répondre sans problème aux questions suivantes...

1) Coktel Vision/Tomahawk prépare actuellement **Geisha**, un soft érotique digne de ce nom où l'on découvrira un peep-show holographique.

2) **Mouse Master** est un jeu où l'on retrouve Tom et Jerry.

3) Dans la rubrique **Sex Machines** du numéro 34, Eric Satyre énonçait les trois règles essentielles de l'amour à la russe.

4) La nouvelle console **Amstrad GX 400** (ainsi que les nouveaux ordinateurs 464 et 6128 Plus) permet d'afficher 16 couleurs simultanées à l'écran.

5) Le nouveau directeur de **Commodore** France porte le même prénom que Georges Brize.

6) Dans le numéro 33, l'immonde **Professeur Choron** conseillait à un lecteur d'égorger sa petite sœur (qui l'empêchait de brancher sa console sur la télé familiale car elle voulait regarder Dorothée).

Solutions en page 107

TOP SECRET

JEUX OFFERTS PAR

UBI SOFT

Eh oui, 12 pages de Top Secret ! Une rentrée fracassante pour nos as de la soluce : décryptage garanti...

Pour prouver l'authenticité de votre communication, confirmez "être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger."

Aux espions à la petite semaine les exemplaires de Micro News (préciser les numéros désirés) et aux taupes de longue haleine les jeux tant appréciés. On attend vos révélations !

SEGA

AZTEC ADVENTURE

(envoyé par Mallory Mansard)

TABLEAU 1

Pour tuer les fleurs monstrueuses sans vous faire toucher, vous devez vous placer en dessous d'elles à gauche. Il faut également que la première petite boule rouge soit au-dessus de l'extrémité droite du chapeau de Nino. Vous échapperez ainsi à leur emprise.

TABLEAU 2

Avoir les chauves-souris ? Rien de plus simple : vous devez posséder vos huit flèches (pas absolument obligatoire - mais vos mettrez davantage de temps à les tuer). Placez-vous à gauche de l'écran (on ne doit voir qu'une partie de Nino). Quand vous avez utilisé toutes vos flèches, attendez que la chauve-souris descende et allez à sa rencontre ; une fois que vous l'avez touchée, revenez à votre point de départ. Les flèches sont dissimulées dans le premier pot des quatre qui se trouvent bout-à-bout, à côté du puits magique.

TABLEAU 3

Pour se payer les lapins masqués, il vous faut huit tourbillons et un ami. Si vous ne possédez rien de tout cela, faites en sorte que vos pieds se situent à la même hauteur que les pattes du lapin qui se trouve en face de vous. Il ne devrait vous toucher qu'une ou deux fois - peut-être même zéro si vous êtes bien placé. Pour abattre Ranbaike, placez-vous au-dessus des deux cactus et attendez qu'il vienne vers vous.

TABLEAU 4

Les hommes d'eau vous enquiquinent ? Muni des huit flèches, restez sur le pont. Quand vous les avez toutes utilisées, demeurez encore sur ce pont. Si l'homme se place au-dessus, touchez-le au moins trois fois. Mais s'il est derrière vous (donc au-dessous dudit pont), évitez ses boules et foutez le camp car elles ne peuvent pas être touchées. S'il se trouve loin, laissez carrément tomber car l'essentiel, c'est de se le payer quand il sévit au-dessus du pont.

TABLEAU 5

Les lions de pierre réclament d'être tués avec huit bâtons de dynamite. Pour le premier, vous devrez vous placer dans le trou qui se trouve près du mur droit, le félin se cassera normalement la gueule dedans. Balancez-lui les explosivos, ensuite allez à sa rencontre et essayez de le coincer contre le même mur - en principe, il sera dans l'impossibilité de vous toucher. Pour vous taper Ranbaike, cachez-vous sous les blocs de pierre de gauche et prenez votre mal en patience. Pour le deuxième lion, essayez là aussi de le coincer contre le petit mur droit, vous devriez l'avoir les doigts dans le nez...

TABLEAU 6

Pour vous débarrasser des lapins masqués, procédez comme dans le tableau 3.

TABLEAU 7

Les deux premières chauves-souris se tuent comme dans le tableau 2. Pour la troisième, allez à gauche sous les pierres et employez la même méthode. Ensuite passez entre le pot et la tête de mort, puis attendez que la quatrième se trouve tout près de vous. Enfin, pour anéantir Ranbaike, mettez-vous à gauche en bas de l'écran et patientez : on ne doit voir que la moitié du corps de Nino.

TABLEAU 8

Il vous faut les huit bâtons de dynamite ; essayez de coincer vos adversaires. Vous pouvez même utiliser ici une méthode personnelle.

TABLEAU 9

Pour tuer les plantes monstrueuses, agissez comme au tableau 1. Pour tuer Ranbaike, comme au tableau 7.

TABLEAU 10

Les hommes d'eau se dégomment comme au tableau 4.

Un conseil

Si vous voulez savoir où se trouvent les puits magiques, vous devez impérativement voir la dame...

SUPER SHINOBI (suite & fin)

(envoyé par Arthur Canavesio)

2ème partie

Tout au début, vous vous trouvez sur un train et en plus dans un tunnel où des poutres de fer commencent à vous tomber dessus. Sautez par-dessus et un cœur apparaîtra ; au bout d'un moment vous sortirez du tunnel et une fois arrivé en bout de train (juste après la dernière petite descente), tirez.

SPIDERMAN & BATMAN : tuez Spiderman - quand il est accroché au plafond, on peut détruire ses toiles en deux coups. Une fois mort, il se transformera en Batman accompagné de ses petites chauves-souris. Il suffira d'utiliser contre lui les tremblements de terre.

LEVEL 7

1ère partie

Utilisez le pouvoir numéro trois pour les trop grands espaces : vous pouvez rester sur les bouées - elles ne vous feront pas perdre trop d'énergie...

2ème partie

Faites le tour car vous ne pouvez pas descendre directement. Les chargeurs de missiles vont vous enlever de l'énergie quand ils vous écraseront, mais vous avez la possibilité de monter dessus. Tout en bas, vous tomberez sur un sol rouge qui ne vous enlèvera de l'énergie que petit à petit - il vous suffira d'aller à droite.

GODZILLA : facile à maîtriser, à condition d'employer deux tremblements de terre. Sinon ça va se révéler très périlleux : laissez-le s'approcher et descendre. Dès qu'il manifeste l'intention de vous donner un coup de queue, remontez et tirez-lui dans le cou à un endroit précis (qu'il va falloir trouver). Enfin redescendez juste après avoir tiré et ainsi de suite... Rappel : il faut se trouver en face de lui pour utiliser eficacement le pouvoir.

LEVEL 8

1ère partie

Quand vous vous trouvez sur le canon, placez-vous du côté opposé à celui d'où vous vouliez sauter. Il tirera ainsi dans la mauvaise direction et vous laissera le champ libre. N'hésitez pas à utiliser le champ protecteur durant le reste du parcours - dur mais classique.

2ème partie

LE LABYRINTHE : allez à droite, sautez par-dessus la première porte qui comporte un rond ; descendez à l'endroit où se trouvent une caisse et une porte. Franchissez la porte, tuez le Rambo, prenez une autre porte juste devant vous et laissez la manette à droite. Vous déboucherez sur une corniche : dirigez-vous vers la droite sans franchir la porte ; descendez dans la salle noire et ramassez tout ce qui s'y trouve. Remontez en effectuant un double saut, montez toujours puis allez à gauche, montez, droite et tirez vers le haut au milieu. Un cœur apparaîtra, empruntez la porte (surtout pas celle de gauche), direction la droite et pendant la courte descente restez collé contre le mur de gauche pour ne pas être aspiré par la porte. Ensuite abattez vos ennemis en évitant l'entrée qui se trouve devant vous - prenez celle d'après. Emparez-vous des POW, allez à gauche, prenez la première porte qui vient et là c'est le dernier sprint : allez complètement à gauche sans sauter - vous risqueriez d'emprunter une mauvaise issue. Dirigez-vous vers l'ouverture qui est située en dessous de l'autre. Si vous tirez en direction de la gauche, il y aura un POW.

NEO ZEED : si vous disposez d'un pouvoir, le POW se révèlera facile. Quand NEO ZEED arrive sur vous, accroupissez-vous et quand il frappe, tirez. Maintenant tout doit se dérouler très vite : soit vous faites un double saut arrière et trois fois sur 5 vous éviterez sa chevelure ; soit vous utilisez le tremblement de terre quand vous le frappez (juste avant qu'il ne déploie sa fameuse tignasse). Continuez à l'infini jusqu'à ce que vos réserves de vie arrivent à leur fin.

- Tout ça semble particulièrement aisé, mais il y a l'autre pomme derrière et si vous n'arrêtez pas le plafond de temps en temps en tirant sur les murs - elle va mourir. Je sais, vous arriverez à finir le jeu mais vous n'aurez pas vu la vraie conclusion - celle avec votre femme !

NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA

(envoyé par Romuald Coeffier)

QUELQUES CONSEILS

- Pour brûler un buisson, soit se mettre tout contre et au-dessus, soit se mettre en dessous, à gauche ou à droite (à ce moment, il faut ménager un espace entre vous et le buisson).

- Dans les labyrinthes, la solution que je propose constitue le chemin minimal à effectuer. Rien ne vous empêche de tuer plus d'ennemis ou de visiter plus de pièces.

- Pour simplifier le texte, les directions seront indiquées dans le monde sublunaire par des lettres : H-haut, B-bas, G-gauche, D-droite.

PREMIERE PARTIE

Le monde extérieur

Il se compose de 128 secteurs.

De 16 colonnes : numéroter de G à D et de 1 à 16.

De 8 lignes : lettrer de H à B et de A à H.

Chaque secteur possède donc ses coordonnées : la case de départ est appelée par exemple H8. Ce monde comporte également une multitude d'endroits cachés - tous cités ci-dessous.

- Les passages où vous perdez 20 rubis : G4, G9, G11 (sous un buisson) ; A2, A4, A8, B5, B15, H15 (sous un rocher).

- Ceux où vous trouverez des informations : H1, H6 ; B11 (passez sous la cascade) ; B13 (touchez Armos).

- Les casinos : B16 ; B1, B7, H7, H13 (rocher).

- Les lacs où se trouvent des fées : E4, D10.

- Les marchands : bouclier 130, bombe 20, flèche 80 ; C6, E11, G16, E5.

- Les marchands : bouclier 160, clef 100, bougie 60 ; A13, F15, G7.

- Les marchands : bouclier 90, appât 100, cœur 10 ; E7, E14 (buisson) ; B3, C7 (rocher).

- Les marchands : clef 80, bague bleue 250, appât 60 ; D5 (Armos).

- Le bracelet de force : C5 (Armos) ; ce bracelet de force vous servira à faire apparaître des passages - pour cela il faut pousser une pièce.

- Les passages secrets : C4, B154, E10, H10 (bracelet).

- La lettre : A15 ; elle vous servira à obtenir le droit d'acheter une fiole.

- Les fioles : A5, G5 ; E12, H9 (buisson) ; D4, A14 (rocher).

- Ceux où vous trouverez 10 rubis : F2, F7, F12 (buisson) ; E15 (Armos).

- Ceux où vous trouverez 30 rubis : E9, C9 (buisson) ; H2, B4, C14 (rocher) ; D14 (Armos).

- Ceux où vous trouverez 100 rubis : G3 (buisson) ; A16. Pour atteindre ce secteur, rendez-vous en B16 et placez-vous en montant tout contre la roche, comme s'il y avait un escalier.

- Le coffret de cœur ou une fiole 2 doses : je vous conseillerai de prendre le coffret de cœur et la fiole si vous pouvez l'acheter ; E8 (buisson) ; H12, C13 (rocher) ; F16 (utilisez l'échelle) ; C16 (utilisez le radeau en partant de D16).

- Level 1 : D8.
- Level 2 : D13.
- Level 3 : H5.
- Level 4 : E6.
- Level 5 : A12.
- Level 6 : C3.
- Level 7 : E3.
- Level 8 : G14.
- Level 9 : A6.

- Les épées : H8 (épée en bois) ; A11 (épée blanche) ; C2 (épée magique - poussez une des tombes).

Level 1

Entrez. G. Tuez les Keese et ramassez la clef. Tuez ensuite les Stalfos et ramassez la clef. D. Ramassez la boussole. G, G, H, D. Ramassez la carte. Tuez les Stalfos, prenez la clef, puis H. Tuez les Goriya et ramassez la clef. G. Poussez le bloc le plus à gauche et descendez les escaliers. Prenez l'arc et ressortez - il vous servira à combattre certains ennemis, tels que Gohma ; il vous coûtera un rubis par flèche tirée. D, B, B, D. Ramassez la clef (attention aux mains). H. Tuez Aquamentus (avec les flèches ou l'épée) et ramassez le coffret de cœur. D. Enfin, ramassez le fragment de Triforce.

Level 2

Entrez. Tuez les Rope et allez à gauche. Ramassez la clef et ressortez. D, B. Tuez les ennemis et ramassez la clef. H, H, H. Tuez les Rope et ramassez la clef. D. Attention, c'est un endroit dangereux ! Tuez les Goriya et ramassez le boomerang magique. G, H. Tuez les deux Moldorm (H) et les Rope. Puis les Goriya et ramassez la bombe. H. Et voici Dodongo : il ya deux façons de le tuer. La plus facile consiste à lui mettre deux bombes dans la gueule ; ou vous pouvez aussi faire exploser une bombe avant son passage et le tuer à coups d'épée, une fois qu'il aura

été arrêté par la fumée. Ramassez le coffret de cœur. G. Enfin ramassez le fragment de Triforce.

Level 3

Entrez. G. Prenez la clef. H. Tuez les Zol et ramassez la clef. H. Tuez les Darknut (utilisez un peu les bombes) et ramassez la clef. Ramassez la clef. G. Tuez les Darknut. B. Prenez l'escalier. Ramassez le radeau, il vous servira aux endroits notés F6 et D16, puis ressortez. H, H. Ramassez la clef. D. Tuez les Keese et ramassez la carte. D. Ramassez le plan. B. Tuez les Darknut. Tuez enfin les ennemis et ramassez le rubis, puis H.

Détruisez Mandhala (avec des bombes) et ramassez le coffret de cœur. H. Prenez le fragment de Triforce.

Level 4

Pour se rendre à ce niveau, il faut être en possession du radeau. Le pont de départ se trouve en F6.

Entrez. G. Tuez les Keese et ramassez la clef. D, H, H. Ramassez la clef. G. Eclairez la pièce (avec la bougie), puis H. Eclairez et ramassez la clef. H. Pour la dernière fois, éclairez la pièce. D. Tuez les Zol. Tuez les Like Like (attention si vous vous faites attraper, ils mangeront votre bouclier magique). Poussez le bloc le plus à gauche et descendez les escaliers.

Ramassez l'échelle : elle vous servira à franchir de petits cours d'eau, dans le monde extérieur - aux endroits notés F16, B8, C8, B9, B10. Et maintenant, ressortez. G, G, H, D. Ramassez la carte. Avec une bombe faites un trou en H (comme si à cet endroit se trouvait une porte). Ramassez les rubis. H (trou). Ramassez la clef et attention aux pièges. B. Tuez les Vire et poussez le bloc de gauche. D.

Coupez les deux têtes de Gleeok. Quand une tête est coupée, elle s'envole et attaque Link ; cette tête est indestructible et disparaîtra seulement quand vous aurez coupé la deuxième tête. Les boules qu'envoie Gleeok ne peuvent être arrêtées avec le bouclier magique. Ramassez le coffret de cœur. H. Ramassez le fragment de Triforce.

Level 5

Apportez 100 rubis.

Pour trouver ce niveau, rendez-vous dans les collines perdues (B12) et faites 2 à 3 fois H. Entrez, tuez les Pols Voice (avec l'épée) et ramassez la clef.G, H. Tuez les Gibdo et récupérez la clef. G (trou). Anéantissez encore les Gibdo et ramassez la bombe. G (trou).

Tuez les Darknut, poussez le bloc et descendez les escaliers. Ramassez le sifflet : il vous servira à vaincre Digdogger, ou à faire apparaître dans le monde extérieur des passages ou la tornade.

Maintenant ressortez. D, B. Ramassez la clef. D (trou). Payez 100 rubis pour avoir 12 bombes.G, H. Empruntez le passage dans l'autre sens. D, D (tuez les Gibdo). H, H. Ramassez la carte. B, D. tuez les Zol et ramassez le rubis. H. Tuez les Gibdo et ramassez la clef. H. Tuez les Darknut et ramassez la boussole. H; Ramassez la clef. G. Tuez les Gibdo et ramassez la clef.G, G. Et voici Digdogger : jouez-lui un petit air de flûte et crevez-le à l'épée, puis récupérez le coffret de cœur. H. Ramassez le fragment de Triforce.

Level 6

Apportez l'arc et la flèche.

Entrez. D. Tuez les Wizzrobe et ramassez la clef. G, G, H. Tuez les Zol et récupérez la boussole. H; Tuez les Keese et ramassez la clef, puis H, H. Tuez les Wizzrobe, les Keese et les Like Like, poussez le bloc de gauche. H, D(trou).Ramassez la clef. H. Tuez les Zol et les Like Like, ramassez la carte. H. Tuez les Wizzrobe, poussez le bloc de gauche et descendez les escaliers. Ramassez la baguette magique (elle peut servir d'arme à l'occasion) et ressortez. B, D. Ramassez al clef. G, B, B. Tuez les Vire. D. Tuez tous les ennemis de la salle, poussez le bloc de gauche et descendez les escaliers - puis ressortez par la droite. B. Tuez les Vire et ramassez la clef. G, H.

Voilà Gohma : vous ne pouvez pas arrêtez avec votre bouclier magique les boules qu'il vous balance. Armez-vous donc de l'arc et au moment ou son nez s'ouvre - tirez dedans ! Ramassez le coffret de cœur. H. Et ramassez le fragment de Triforce.

Level 7

Apportez l'appât et 100 rubis.

Ce tableau est dissimulé sous le lac en E3. Pour le vider, utilisez la flûte.

Entrez. D. Tuez les Moldorm et ramassez la bombe. H, D, D, D. Tuez les Staflos et ramassez la clef. G, G, G. Tuez les Goriya et ramassez la bombe. D, H (trou). Tuez les Staflos et récupérez le compas. G, G, H. Payez 100 rubis pour avoir 16 bombes. B, B. Tuez les Keese et ramassez la bombe. Ramassez la clef. H, H, D, H. Tuez les Goriya. H, G, H. Donnez votre appât. H. Ramassez la carte. H (trou). Ramassez les rubis. D (trou). Tuez les Goriya et ramassez les rubis. Ramassez la clef et continuez à faire un carnage de Goriya. G, B, D (trou). Continuez à massacrer les Goriya, poussez le bloc qui se trouve le plus à gauche et descendez les escaliers. Ramassez al bougie rouge et ressortez. D(trou). Tuez encore des Goriya et ramassez la bombe. D. Abattez Digdogger. H. Tuez les Dogondo et ramassez la bombe. D (trou). tuez tous les Wall Master et si l'un d'entre vous tend un réveil, ne le prenez pas ; il pourrait en rester un autre dans le mur et vous ne pourriez obtenir le passage secret. Poussez le bloc qui se trouve sur la ligne du milieu et descendez les escaliers. Ressortez à gauche. D (trou).

Enfin, tuez Aquamentus et récupérez le coffret de cœur. Ramassez le fragment de Triforce.

Level 8

Pour trouver l'entrée en G14, il faut brûler le buisson qui se trouve au milieu du chemin.

Entrez. Tuez Mandhala et ramassez le rubis. G. Tuez les Gibdo et les Darknut, puis poussez le bloc de l'extrême-gauche. Descendez les marches et ramassez le livre magique - il sert à faire apparaître des flammes quand vous lancez une incantation avec le bâton magique. Ressortez. D, D, D. Ramassez la clef. G, H (trou). Tuez les Darknut et ramassez la clef. G. Ramassez la clef. Tuez les Darknut et ramassez la clef. D, H, D, H, H (trou). G (trou). Ramassez les rubis. H, D (trou). Tuez Gohma. Tuez les Darknut et les Gibdo puis poussez le plus à gauche et descendez les escaliers. Ramassez la clef magique et ressortez. G, B, B. Tuez les Darknut. D. Descendez les escaliers et ressortez de l'autre côté. H (trou).

Tuez Gleeok et ramassez le coffret de cœur. H, et une nouvelle fois, ramassez le fragment de Triforce.

Level 9

Ce dernier tableau se trouve en A6 : il faudra mettre une bombe dans le gros rocher de gauche. Je vous conseille de suivre exactement le chemin que j'indique car beaucoup de portes sont à sens unique... Si vous aviez le malheur de vous éloigner trop, vous seriez alors obligé de retropuver le début du labyrinthe et de recommencer.

Pour avoir le droit d'entrer, nécessité absolue de posséder le Triforce de la Sagesse.

Entrez. H, H, G (trou). Tuez les Lanmola et poussez le bloc le plus à gauche. Empruntez ce passage. D, D, B, D (trou). H (trou). H (trou). Tuez les Like Like et les Wizzrobe et poussez le bloc (toujours à l'extrême gauche). Descendez et ramassez la bague rouge, elle divisera vos pertes d'énergie par 4 ou 2 si vous possédez déjà la bague bleue. Ressortez. B, B, G, H, H, G, (trou). Tuez les Wizzrobe et poussez le bloc qui se trouve à gauche. Traversez ce passage. G, G. Tuez Patra (avec l'épée) et poussez le bloc le plus à gauche. Empruntez ce passage? H (trou). Tuez les Wizzrobe et poussez le bloc qui se trouve sur la ligne du milieu. Descendez et ramassez la flèche d'argent, qui vous servira à tuer Ganon. Ressortez. B. Reprenez le passage à l'envers. H. Tuez les Like Like. G. H, H. Tuez les Wizzrobe et poussez le bloc de gauche. Descendez et ressortez par la droite. G (trou). Tuez les ennemis et poussez - encore une fois, et pas la dernière, Romuald !) le bloc de gauche. Empruntez ce passage. Attention : à partir de cet endroit, vous devez posséder impérativement la flèche d'argent et quelques rubis. Tuez Patra. H.

Et voici Ganon. Comme il est invisible, parcourez la pièce en filant des coups d'épée au hasard, tout en évitant les boules qu'il vous envoie. Quand vous l'aurez touché environ quatre fois, il deviendra tout marron : décochez-lui alors une flèche d'argent, sinon il redisparaîtra.

Ramassez le Triforce du Pouvoir H; Etei-

gnez les flammes avec un coup d'épée et délivrez Zelda. La première partie de l'aventure est terminée.

DEUXIEME PARTIE

Le monde extérieur

- Où vous perdez 20 rubis : G4, G9, G11 (buisson) ; A2, A4, A8, B5, B15, H14 (bombe) ; H3 (flûte).
- Où vous trouverez des informations : H1, H6 ; B11 (cascade) ; B13 (Armos).
- Les casinos : B16 ; B1, B7, H7 (bombe), G1 (flûte).
- Les lacs où se trouvent des fées : A12, E4, D10.
- Les marchands : bouclier 130, bombes 20, flèche 80 ; C6, E5, E11, G16.
- Les marchands : bouclier 160, clef 100, bougie 60 ; F15, G7 H5 ; B6 (bombe).
- Les marchands : bouclier 90, appât 100, bougie 60 ; A13, A15, A14 ; E7 (buisson) ; B3, C7 (bombe).
- Les marchands : clef 80, bague bleue 250, appât 60 ; A16.
- Le bracelet de force : C5 (Armos).
- Les passages secrets : C4, B14, E10, H10 (bracelet).
- La lettre : B2 (bracelet).
- Les fioles A5, G5 ; E12 H9 (buisson) ; A3, A14, B9 D4 (bombe) ; C10 (flûte).
- Où vous trouverez 30 rubis : C3 ; C9, E9 (buisson) ; D14 (Armos) ; F9 (flûte).
- Où vous trouverez 100 rubis : F4 (buisson).
- Les épées : H8, épée en bois ; A11, épée blanche ; C2, épée magique (bracelet).
- Coffret de cœur ou une fiole 2 doses : C16 (utiliser le radeau en partant de D16) ; F16 (échelle) ; C1 (tombe) ; A7, D11 (flûte).
- Level 1 : D8.
- Level 2 : D5.
- Level 3 : D13.
- Level 4 : B12.
- Level 5 : E6.
- Level 6 : D1.
- Level 7 : G13.
- Level 8 : B10.
- Level 9 : A1

(A suivre)

MSX

VAMPIRE KILLER

(envoyé par Joël Rivoira)

TRUCS

TABLEAU 1

Stage 1

La clef est cachée à droite du mur, sous la première panthère. pour tuer la deuxième, il faut avancer, attendre qu'elle descende, reculer, s'abaisser et frapper.

Enfin sauter sur l'avancée pour atteindre la sortie.

Stage 2

Frappez le mur de gauche près de l'eau, prenez la hache et dirigez-vous vers l'écran de droite. Ensuite sautez sur la plaque du milieu, abaissez-vous et frappez : la clef apparaîtra.

N'oubliez pas l'antidote vendu par la sorcière qui se trouve à gauche de la sortie.

Stage 3

La clef se trouve à gauche dans le mur, avancez !

Ennemi : tournez-vous vers la gauche, encaissez les projectiles, puis retournez-vous et frappez une fois qu'il a attaqué.

TABLEAU 2

Stage 1

Dirigez-vous vers la gauche, montez et ouvrez le premier coffre - où se trouve une hache. Le second renferme un sablier. Toujours vers la gauche, laissez-vous tomber dans le vide et frappez le mur de gauche qui renferme la clef.

Stage 2

Suivez le déroulement des écrans : la clef se trouve dissimulée dans le mur de droite.

Stage 3

La clef est située dans le premier écran en bas à droite. Brisez les pierres du sol pour la trouver.

Ennemi : allez à gauche et frappez.

TABLEAU 3

Stage 1

Foncez vers la gauche à toute vitesse, de manière à éviter les os du squelette. Puis montez, allez à droite et frappez le bas du mur pour trouver la clef.

Stage 2

Direction la droite, achetez le bouclier (80 cœurs) puis montez, allez toujours vers la droite et laissez-vous tomber sur la clef. Les épées se trouvent en bas à droite, dans le mur.

Stage 3

A droite jusqu'aux remparts du château, puis tapez sur le dernier chandelier après avoir ouvert le mur. Montez et descendez ensuite vers la droite.

Ennemi : placez-vous à droite, accroupissez-vous et frappez.

TABLEAU 4

Stage 1

A gauche, prenez la clef, revenez à droite et frappez le chandelier avant de sauter sur la plate-forme. Poursuivez à droite, baissez-vous pour éviter les stalactites et continuez encore à droite jusqu'à la clef. Enfin revenez à gauche et montez.

Stage 2

A droite, et au deuxième écran, sautez sur la première pierre puis frappez les plus hautes (où se trouve la clef). Continuez vers la droite.

Stage 3

Fouillez de fond en comble afin de trouver la croix bleue. La clef est située juste au-dessus de la porte de sortie.

Ennemi : placez-vous à gauche, accroupissez-vous et frappez.

TABLEAU 5

Stage 1

Suivez le chemin normal puis allez à gauche, sautez et frappez le mur : la sortie se trouve vers le bas.

Stage 2

Franchissez en montant deux écrans, allez à gauche : la clef est dissimulée dans le bloc de pierre suspendu.

Stage 3

Montez et allez à droite ; répétez l'action et montez toujours jusqu'à ce que vous arriviez aux tableaux de famille. Allez à gauche, laissez-vous tomber dans le trou puis sautez dans le vide sur la gauche - répétez encore l'action, mais vers l'autre mur pour reprendre le sablier.

Ennemi : Utilisez le sablier lorsqu'il est à portée et frappez les chandeliers de gauche.

TABLEAU 6

Stage 1

Allez toujours vers la gauche.

Stage 2

Franchissez deux écrans en montant, à gauche. Laissez-vous tomber dans le vide et brisez les deux pierres de droite. Revenez à la case départ, montez à gauche et laissez-vous tomber encore une fois ; cassez le mur pour vous emparer de la clef, revenez à gauche, brisez la pierre sous le squelette et montez de deux écrans. Allez à gauche, sautez sur les écrans puis sur la plate-forme en bas à gauche et montez encore.

Stage 3

Toujours à gauche, récoltez 50 cœurs pour la sorcière qui vend les épées, montez le plus possible et sautez dans le vide à gauche pour la clef.

Ennemi : placez-vous sur la première pierre afin de frapper le cœur du vampire. Changez de pierre après chaque téléportation de votre ennemi. Quand vous l'avez tué, sautez de pierre en pierre jusqu'en haut de l'écran et frappez le diadème avec les épées.

NOUVEAU ! GAGNEZ DES ACCES EN 3614 ET OUVREZ VOTRE RUBRIQUE SUR 3615 MICRONEWS!

Chaque fois que vous venez sur **3615 MICRONEWS**, vous bénéficiez d'un **crédit horaire en 3614** dont vous pouvez disposer à votre guise.
De même, chaque fois que vous consultez **3615 MICRONEWS**, vous accumulez des **points d'ancienneté**.
Parvenu à **600 points**, vous aurez la possibilité d'ouvrir **une rubrique que vous animerez** après autorisation de l'animateur de **3615 MICRONEWS**.
Au delà de **1 000 points**, en plus de l'animation de votre rubrique, vous pourrez **organiser des débats en direct**. Mais attention, le nombre d'élus sera limité. Afin que chacun ait sa chance, il sera donc procédé à un vote mensuel pour connaître les meilleurs animateurs du moment, les cinq derniers cédant leur place aux nouveaux arrivants.
Pour tout savoir sur les crédits horaires et les points d'ancienneté, venez consulter **3615 MICRONEWS**... Rosie et toute l'équipe vous guideront dans les dédales de la télématique...

A bientôt sur 3615 MICRONEWS !

NEC

GRANZORK

(envoyé par Philippe Dubois)

CARACTERISTIQUES

- **Le guerrier rouge** possède une épée qui arrête les tirs. C'est l'arme la plus puissante des trois. Son pouvoir spécial (baissée et bouton de tir enfoncé) détruit tout l'écran et même légèrement en dehors : utilisez-le si un ennemi coriace fait des siennes.

- **Le guerrier vert** dispose d'un arc dont la rapidité de tir dépend du nombre de "Powers" qu'il possède : très utile pour toucher un ennemi à distance. Son pouvoir spécial (bouton de saut enfoncé) lui permet de voler.

- **Le guerrier bleu** détient une sorte d'épée spéciale dont la longueur varie suivant le nombre de "Powers" qu'il possède. Son pouvoir (bouton de feu enfoncé) lui permet de se protéger contre les ennemis et leurs tirs (sauf les tirs au laser).

PREMIER TABLEAU

Aucune difficulté, mais en revanche de très nombreuses vies disséminées un peu partout (14 au total !).

- Les premières se trouvent au niveau du premier dénivelé, en hauteur (il y en a 4) : prenez l'archer et envolez-vous verticalement.

- Les autres se trouvent à la même hauteur que la vie isolée attribuée près de la première falaise : volez horizontalement jusqu'à une petite plate-forme (5 vies).

- Pour trouver les dernières, il faut voler en montant à gauche jusqu'à un petit rebord (près du tunnel menant au monstre de fin de tableau). De là élevez-vous verticalement dans les airs, et vous trouverez les cinq dernières vies.

Pour le monstre final, gardez l'archer et visez la tête.

DEUXIEME TABLEAU

Conservez l'archer. Au niveau de la première tête de monstre, au-dessus, se trouvent un S, un P et 5 vies (changez et prenez le guerrier rouge pour avoir facilement le robot qui tire des missiles). Reprenez l'archer et descendez : en bas vous attendent un lapin et une sorte de tank (visez la tête). Remontez ensuite au niveau de la première bouille et sautez de plate-forme en plate-forme. Contre le plafond de la grotte se trouvent un S et une vie. Au-dessus de la seconde tête, vous tomberez sur un passage assez difficile conduisant à 3 vies. Descendez. Un dernier S gît dans le puits menant au monstre final.

Le monstre final : la chenille ne peut être touchée qu'à la tête. Employez à cet effet le guerrier rouge et dirigez-vous comme suit : si la chenille arrive par la droite, partez vers la gauche ou le contraire ; si la chenille se pointe au milieu de l'écran, partez vers la gauche. Elle s'écroulera après avoir reçu 5 ou 6 coups dans la tête.

TROISIEME TABLEAU

Sûrement un des tableaux les plus chaotiques car il comporte de nombreux G et S (Gold et Silver) et beaucoup de vies soigneusement disséminées (une dizaine à peu près).

Il est pratiquement impossible de se repérer exactement, le plus facile consiste au début à toujours descendre et ensuite remonter, le tout en se déplaçant en permanence de la droite vers la gauche.

Monstres de fin de tableau : prenez l'archer et tirez sur celui de gauche. S'il meurt, partez immédiatement à gauche, sinon sa balle vous reviendra dessus. Puis tirez et tuez celui de droite en faisant attention à sa balle quand elle revient.

QUATRIEME TABLEAU

Très vaste, il doit être parcouru par paliers. Tant que le chemin monte ou continue, suivez-le. A un moment, vous serez obligé de refaire le chemin que vous avez déjà suivi en sautant de plate-forme en plate-forme. Au-dessous de celle qui supporte le deuxième monstre, on en en trouve une autre - avec 4 vies. 6 autres vies sont à votre portée au-dessous de la quatrième plate-forme, complètement à droite.

Monstre final : il suffit de prendre le guerrier rouge et de frapper sur la bestiasse sans jamais s'interrompre.

CINQUIEME TABLEAU

Assez court et linéaire. Le seul problème viendra des ennemis "dégueulant" un machin verdâtre qui se déplace le long des murs et ne peut être arrêté. Pour avoir le minimum de difficultés, arrangez-vous pour que son corps dépasse très peu de l'écran et utilisez le pouvoir du guerrier rouge. Il existe une cavité renfermant 3 vies et un P dans le premier gouffre.

Monstre final : c'est un robot qui ressemble nettement au premier (peut-être son petit frère). Mais celui-ci va se révéler plus intelligent - il se protège la tête d'un casque incassable ! Toutefois, il a oublié de se protéger les parties essentielles (si vous voyez ce que je veux dire). Aussi prenez le guerrier rouge et démerdez-vous...

SIXIEME TABLEAU

Vous allez avancer extrêmement difficilement tant il y a d'ennemis qui vous arrivent dessus à la fois. On y trouve heureusement quelques armures et une dizaine de vies. Pensez bien à regarder les plafonds car souvent des passages ridiculement petits s'y ouvrent... n'ayez surtout pas peur d'employer le guerrier rouge et son pouvoir : vous en aurez besoin !

Les ennemis qui roulent ne sont pas très résistants, mais mieux vaut les éviter - pas besoin de se battre avec eux. Gardez le guerrier rouge et servez-vous de son pouvoir. Dirigez-vous vers la gauche puis vers le haut : vous découvrirez une armure et un lapin.

Descendez puis allez vers la droite (nombreux ennemis), ensuite continuez à descendre et de nouveau vers la gauche. Prenez le petit couloir du haut, la sortie se trouve dans le plafond. Puis vers la droite en montant, et la gauche. Montez. Vers la droite. Descendez (armure) et allez jusqu'au fond. Revenez en montant et à l'extrême-droite se trouve non pas Le Pen, mais le puits conduisant au monstre.

Monstre final : il s'agit d'un dragon métallique à deux têtes qui crachent chacune une boule de feu (généralement horizontalement et vers le bas). Il vous faut détruire les têtes une à une avec l'archer.

DERNIER TABLEAU

Le plus court et le plus linéaire - mais vous devrez vous battre contre tous les ennemis déjà rencontrés. La meilleure tactique consiste à avancer avec le guerrier rouge ou le guerrier bleu en vous servant de leurs pouvoirs.

Le dernier monstre ressemble à une sorte de Satan (vade retro Satanas !) doté d'une queue (oh !) et qui tire (ça continue...) des boules (arrêtez-le !!!) bleues ou rouges. Les rouges ne peuvent être stoppées et donnent naissance (une fois qu'elles atteignent le sol) à des monstres divers (hors saison). Seule sa tête est dégommable...

DUNGEON EXPLORER

(envoyé par Cyril Busset)

QUELQUES CODES

NIVEAU 10

JKPGJ
NFNKK

Vous disposerez ainsi de 240 points de vie. (Je signale au passage que vous devrez jouer avec la princesse - personnage qu'on ne peut pas choisir au début, mais beaucoup plus tard dans le jeu - hélas.)

NIVEAU 11

JLAMJ
CGILM

Vous obtiendrez ainsi 264 points de vie. Si vous voulez un conseil : allez faire un tour derrière le château - du côté des deux pierres.

NIVEAU 12

JJKMJ
IENLI

Et 285 points de vie à la clef !

NIVEAU 13

JGBGJ
FFMOK

Ce qui vous procure 312 points de vie, dont vous aurez bien besoin pour battre l'avant-dernier démon. Voici comment procéder : allez chez le roi qui, à votre approche, se transformera en monstre. Puis ressortez et dirigez-vous vers l'entrée qui se trouve à gauche de celle qui mène au roi. Là, grimpez l'escalier et avancez le plus vite possible pour vous faire le moins toucher. Vous pénètrerez alors dans la salle où se trouve le robot.

NIVEAU 14

JALGJ
EFPGK

Un maximum de points de vie : 336.

Pour trucider le dernier boss, même parcours que pour le robot - mais lorsque vous arriverez à l'emplacement de ce dernier, vous tomberez sur un escalier qui vous conduira au palais du Big Boss ! Bonne chance, car si vous le tuez, c'est "the end".

AMIGA

UNREAL (suite)

(envoyé par Jean Pelliccioni)

STAGE 1

Admirez la cascade, puis enflammez votre épée ! Ensuite avancez tout en détruisant les boules de neige et les petits dragons verts. Eliminez l'archer et sautez le petit précipice : une nuée de ces dragons va alors vous attaquer ; avancez tout en vous baissant, puis franchissez le second trou.

Plus loin, tuez les six abeilles et continuez (prenez le bonus au passage). Mettez-vous ensuite sur le côté gauche de "l'ascenseur" et prenez l'option du tir à distance. Abattez alors le dragon vert et continuez vers la droite. Il faut éviter les tirs des têtes de démons... Une fois que vous vous trouvez hors de portée (tout à droite de l'écran), brûlez les deux dernières têtes en faisant gaffe aux boules de neige : vous obtiendrez deux bonus pour remonter votre énergie.

Devant l'énorme gouffre, vous remarquerez des étoiles qui scintillent sur la planète qui tourne (en arrière-plan). Eh bien, montez à l'aide de la corde pour vous emparer de ces astres. Redescendez ensuite par le même chemin et continuez vers la droite sans vous préoccuper du gouffre. Surprise ! De l'autre côté, marchez jusqu'aux glaçons qui tombent, puis attendez que l'option de tir à distance passe - continuez vers la droite.

Devant les grosses bulles qui sautent, utilisez votre rame avec modération tout en avançant vers le lac (ne manquez pas les bonus !). Sautez d'iceberg en iceberg en faisant attention aux bulles (ne vous occupez pas de celles qui se trouvent au second plan). Abattez les deux archers et continuez. Un peu plus loin, baissez-vous et attendez que le troisième archer tire ses trois flèches, puis sautez pour l'achever.

Continuez à avancer vers la droite en prenant soin d'éliminer les monstres gris et les boules de neige. Sur le pont, passez dessous les six stalactites (attention toujours aux boules de neige). Anéantissez le dragon vert et sautez par-dessus le trou. Plus loin sur votre parcours, abandonnez la flèche rouge qui clignote vers le haut et avancez. Vous voici encore devant des stalactites, mais la différence réside dans le fait que vous pouvez les détruire. Avancez toujours vers la droite jusqu'au feu (trempez à nouveau votre épée), puis revenez à la flèche rouge : pointez-la vers le bas et continuez votre progression.

Faites un carnage d'aigles (et profitez-en, ils donnent tous de l'énergie) et d'abeilles et toujours vers la droite... Evitez les deux piques et continuez. Sautez tout en détruisant les boules de neige qui dévalent sur vous, puis montez pour recharger votre épée. Et dépêchez-vous de prendre la corde, bondissez de l'autre côté du précipice et ainsi de suite...

Une fois que vous avez pris pied sur la terre ferme, emparez-vous du tir à distance qui passera sur le petit pont et propulsez-vous jusqu'à **ICEMAN**. Voici sa technique : il sautera trois fois dans votre direction et commencera à tirer ses gros cubes de glace. Pour le vaincre, canardez-le sans cesse et repliez-vous quand il avancera. Lorsqu'il recommence à balancer ses glaçons, baissez-vous, ripostez et ainsi de suite...

STAGE 6 (3D)

Evitez les jets de flammes en vous con-

SPECIAL THOMSON

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES ORDINATEURS THOMSON... COMMANDEZ LES ANCIENS NUMEROS DE THEOPHILE ET DE TEO !

THEOPHILE

N°10 ..... ÉPUISÉ .....

N°11 ..... ÉPUISÉ ..... Basic.

N°13 Trois listings - Basic MO5 - Théotrucs.

N°9 Banc d'essai TO8 - Les Passagers du Vent.

N°10 ..... ÉPUISÉ .....

N°12 Moniteur/désassembleur TO8/TO9+ - Logo.

N°13 Prolog - TO/PC - Le plein de programmes.

N°14 Programmation structurée - L'extra-moniteur.

N°15 Spécial jeux - TO8D/TO16 - Connector.

N°16 Spécial Juniors PC - Basic animé - Cortex.

N°17 Neuf listings - Bobo - Un réseau sans serveur.

N°18 Basic fonctionnel - La domotique - Listings.

N°19 Musique sur micro - Didacticiels, PAO.

PORT GRATUIT

TEO

N°1 Euridis - Quick Disc Drive - Cahier technique.

N°8 ..... ÉPUISÉ .....

CADEAU !

Si vous achetez cinq numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... x 25 F = ... F.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre

Nom.....Prénom .....Age .....

Adresse.....

Ville.....Code postal.....

centrant sur la flèche. Essayez d'obtenir le tir à trois boules de feu : il faut absolument qu'il assure une cadence de deux coups par seconde. Il existe aussi de petits volcans que vous pourrez détruire facilement. Pour les vallées étroites, mettez-vous au milieu de l'écran et tirez sans cesse ! Et les arcs-en-ciel de boules de feu ne vous emmerderont qu'avec leurs démons : il faudra les éliminer au sol. Enfin, prenez soin de ne manquer aucun bonus.

STAGE 7 (3D)

Ce stage se décompose en plusieurs parties : La première consiste à éviter des volatiles qui fonçent sur vous à toute allure - restez donc en bas et tirez sans vous arrêter. Dans la deuxième, il faudra éviter des lignes horizontales de boules de feu, la technique est simple : monter, descendre, monter etc. La troisième vous invite aussi à éviter des boules de feu - mais cette fois-ci, elles forment des cercles - mettez-vous donc en plein centre de l'écran. Quant à la quatrième, c'est un véritable jeu d'enfant : vous devez esquiver ou tuer (au choix) des têtes de serpents de mer. La cinquième, elle, est identique à la troisième. Enfin la sixième ressemble à la troisième, mais cette fois les cercles sont plus décalés. Voilà, maintenant vous pouvez contempler le superbe château volant !

STAGE 8 (2D)

Vous voici donc dans le château où se trouve la belle Isolde. Pour commencer, actionnez la chaîne qui est devant vous et grimpez pour enflammer votre épée. Détruisez ensuite le vase et continuez à marcher en prenant soin d'éviter la tête de dragon qui sort du bouclier ainsi que les tonneaux qui fonçent sur vous.

Un peu plus loin, deux petites anguilles vertes sortiront de la grille - brûlez-les avec votre épée sans vous énerver et poursuivez. Vous tomberez sur une autre grille à quelque distance, éliminez l'anguille et passez sous le dragon brun (attention, de petits humains se trisseront de ladite grille), puis tuez-le pour obtenir de l'énergie. Détruisez ensuite le vase et payez-vous les deux gros monstres poilus (ils procurent des bonus).

Poursuivez votre progression tout en vous baissant pour échapper aux dragons qui passent juste au-dessous de vous. Eliminez de nouveau les tonneaux, ainsi que les boules de poils qui sautent des fenêtres des tours. Un peu plus loin que la catapulte, dépêchez-vous de grimper l'escalier avant que la guêpe géante ne vous fasse perdre trop d'énergie. Vous voilà de nouveau devant un insecte monumental - une sorte de libellule grise. Pour l'avoir, collez-vous contre la première marche de l'escalier, puis sautez et tirez jusqu'à ce que l'insecte explose. Une fois en haut des marches, tuez la boule de poils et un peu plus loin le vase qui tombera derrière vous (il est rempli d'humains agressifs), puis descendez.

Sautez sur le tronc d'arbre suspendu par une chaîne pour éviter les flammes. De l'autre côté, emparez-vous du bonus et enflammez votre épée. Sautez par-dessus les marches en feu, puis avancez tout en vous défendant contre les boules de poils et les tonneaux. Un peu plus loin, bondissez en même temps par-dessus les piques et les tonneaux. Sautez ensuite sur le tronc et choisissez le tir à distance pour vous débarrasser du squelette géant (visez la tête), ainsi que de la deuxième guêpe.

Tout juste après, vous vous battrez contre un squelette de rhinocéros (visez toujours la tête). Pour lui déjanter la gueule, rapprochez-vous du feu qui se trouve devant lui et trempez-y votre épée. Maintenant n'arrêtez plus de sauter et de tirer (bloquez sur tir automatique). Si l'épée s'éteint, recommencez l'opération.

Votre bien-aimée est là ! Mais avant, il faudra éliminer **FIREHEAD**, qui est votre dernier ennemi. Sa technique : il tournera en rond tout en lançant des éclairs (une fois en haut, une fois en bas). Premièrement, vous devez posséder le tir à distance. Deuxièmement, vous pouvez détruire les éclairs qu'il envoie. Restez donc au sol et réglez sur tir automatique, puis bondissez juste après qu'il ait envoyé son éclair en haut et ainsi de suite...

Contemplez enfin la superbe séquence finale et... à bientôt avec *Unreal 2* !

PC & COMPATIBLES

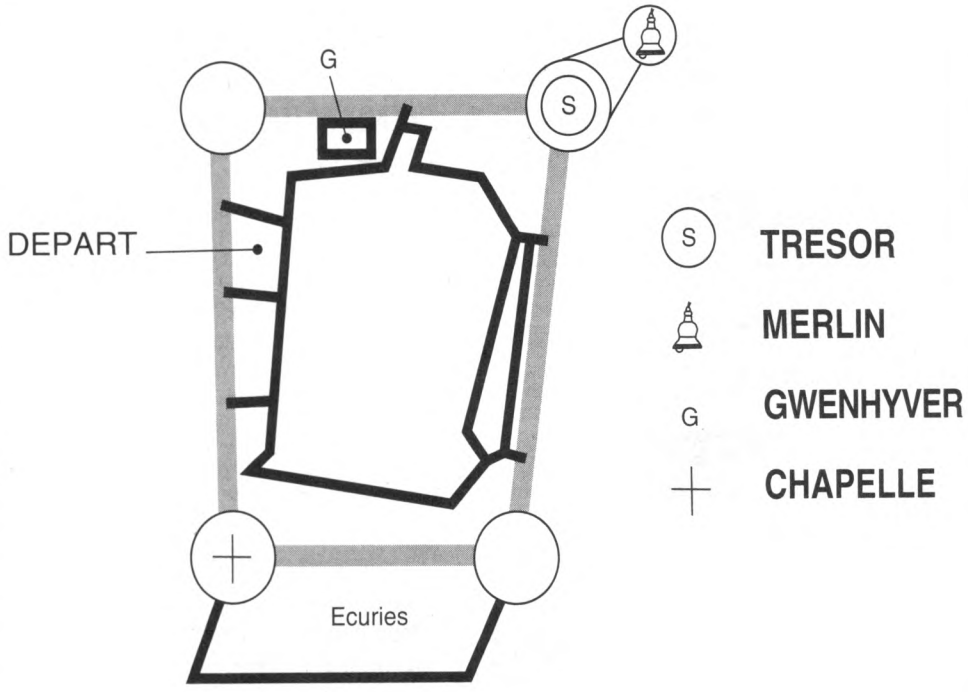
CONQUESTS OF CAMELOT

(envoyé par Nicolas Bacca)

1/ A CAMELOT

Allez dans la chambre de Lancelot. Tapez CHANGE CLOTHES, puis approchez-vous de la table et faites GET PURSE. Sortez et dirigez-vous vers le jardin - parlez à Gwenhyver (TALK GWENHYVER? ASK HER ABOUT LANCELOT etc.) et embrassez-la (KISS GWENHYVER) puis prenez la rose (GET ROSE). Rendez-vous dans la trésorerie et donnez votre bourse (GIVE PURSE) - remplissez-la d'or, de cuivre et d'argent(GET GOLD,COPPER, SILVER)-, puis parlez au trésorier (ASK MAN ABOUT GAWAINE), reprenez votre bourse (GET PURSE) et sortez. Allez chez Merlin, ouvrez le coffre (OPEN CHEST) et saisissez-vous de la boussole (GET LODESTONE). Attention, ne touchez à rien d'autre, sous peine de vous faire transformer en chien ! Si cela arrive tout de même, tapez I AM SORRY. Sortez et allez à la chapelle ; agenouillez-vous devant chaque autel (KNEEL) et donnez à chaque saint une pièce d'or (CTRL-O, GOLD COIN). Levez-vous et allez à l'écurie. Parlez au garde (ASK GUARD ABOUT GALAHAD) et enfourchez votre monture (MOUNT HORSE). Quittez Camelot et direction Glastonbury Tor...

PLAN DE CAMELOT



2/ DANS LA FORET

Avancez... Un esprit apparaîtra sur la statue. Donnez-lui une pièce de cuivre (CTLR-O, COPPER COIN) et il vous laissera tranquille. Allez ensuite à l'ouest et parlez au chasseur (TALK HUNTER). Donnez-lui une pièce d'or (CTLR-O, GOLD COIN), puis prenez une lance (BUY SPEAR). VOus pouvez aussi lui parler du Moine Fou, du Graal et de Gawaine (ASK ABOUT MAD MONK, GRAIL, GAWAINE).

Direction toujours l'ouest et combattez les sangliers (le timing est très important). Après le combat, encore vers l'ouest, parlez au corbeau (TALK CROW) et répondez-lui (YES OR AYE)... Approchez-vous du cadavre et prenez le morceau de tissu (GET SLEEVE), puis dirigez-vous vers l'est.

Vous allez rencontrer le Chevalier Noir - répondez oui à sa question (YES OR AYE). La joute va commencer : pour gagner, il existe une technique imparable... Positionnez votre lance au plus bas et bougez-la régulièrement de droite à gauche, puis de gauche à droite tout en parant les coups de votre adversaire - au bout de trois coups, vous aurez triomphé.

Direction l'est, et délivrez Gawaine (DISMOUNT HORSE, puis CUT SHACKLES). Causez-lui du Graal et du Moine Fou (ASK GAWAINE ABOUT MAD MONK, GRAIL) et mettez-le sur votre cheval (PUT GAWAINE ON HORSE). Allez à l'est et donnez le tissu à la sorcière (GIVE SLEEVE).

ENIGMES § REPONSES

All about, but cannot be seen	air
Bright as diamonds	waterfall
Each morning I appear	shadow
Glittering points	icicle
I am only useful	sieve
I am seen in water	blue
I drive men mad	gold
If a man carried my burden	snail
If you break me	heart
I go around in circles	wheel
I am always hungry	fire
You heard me before	echo
To unravel me	riddle
Weight in my belly	ship
When set loose	arrow
My life can be measured in	candle
Lighter than what	iceberg
You can see nothing else	mirror
Three lives have I	water
When I am filled	gloves
Lovely and round	pearl
When I am measured	time
When young, I am sweet in sun	wine
I turn around once	key

Lisez l'inscription qui vient d'apparaître sur la pierre (READ INSCRIPTION) et allez à l'ouest. Parlez aux pierres (TALK STONES) et répondez à leurs énigmes dont la solution figure ci-dessus...

3/ LA PORTE DE GLASTONBURY

Descendez. Parlez au moine (ASK MONK ABOUT GRAIL). Il s'enfuit ! Allez au nord et dégainez votre épée (DRAW SWORD ou F8). Tuez le vrai moine (il faut le toucher deux fois) et allez au nord. Posez 5 pièces de cuivre sur l'autel pour les "Old Ones" (CTLR-O, SILVER COIN). Prenez la clef (GET KEY) et allez 2 fois au sud. Déverrouillez le puits (UNLOCK LID), ouvrez-le (OPEN LID), buvez (DRINK WATER et fouillez l'eau (SEARCH WATER). Vous trouverez un cœur de cristal. Allez 2 fois au sud. Direction OT MOOR.

4/ OT MOOR

Dirigez-vous vers l'est, puis vers le nord. Tapez alors rapidement le message de la rose (LOVE IS MY SHIELD) et suivez le tourbillon de pétales jusqu'au château. Entrez (OPEN DOOR) et donnez le cœur de cristal à la Dame du Lac (GIVE HEART TO ICE MAIDEN).

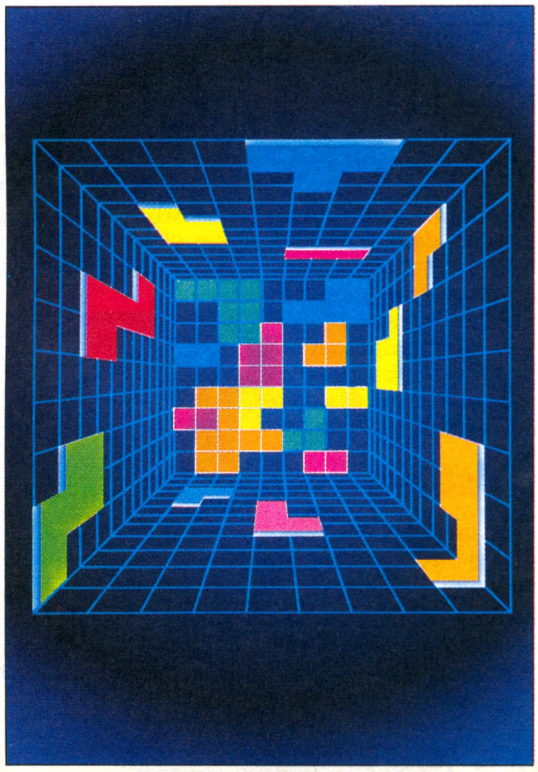
ENIGMES § REPONSES

For its sweet sake	Forget-me-not
In time of grief	Poppy
It can be sweet on the tongue	Yellow lily
When light is dim and courage	Almond bessom
Surrounded by giants	Buttercup
If a dream is abandoned	Anemone
Wise are they who seek it	Chrysanthemum
Known by the priest	Cornflower
It alleviates all pains	Daffodil
Oh it is splendid	Sunflower

DANS LA COLLECTION CRYSTAL INFOGRAMES PRESENTE

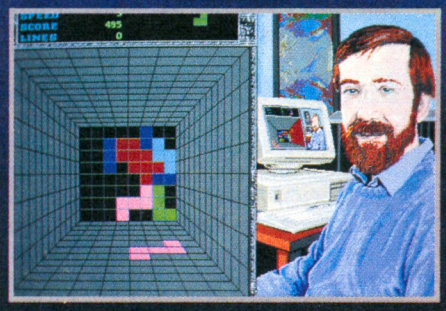
Welltris

Maîtrise, pathway of silence, profondeur irréelle, supervision, absolute skyline, contrôle, anticipation, miroir immobile, équation, horizon, opalescence,



abstraction, magic square, multiple surfaces, colours, miroir du vide, unreal abyss, espace, lightness, reflection, purity, transparence minérale, étoiles...

« Maîtriser les couleurs, dominer l'espace »



Après TETRIS, fabuleux hit international, rejoignez dans WELLTRIS, Alexey Pajitnov, grand mathématicien de l'Académie Soviétique des Sciences, et relevez son nouveau défi : contrôlez les chutes, déplacez les volumes et maîtrisez l'espace.

- **3 NIVEAUX DE DIFFICULTE : DEBUTANT, CONFIRME, EXPERT**
- **PERSPECTIVE 3 D**
- **MULTIPLES VITESSES DE JEU**
- **10 MEILLEURS SCORES SAUVEGARDES**
- **UN JEU 100 % GLASTNOST !**

Disponible sur AMIGA, PC & compatibles, et bientôt sur ATARI ST-STE, AMSTRAD CPC.

INFOGRAMES

On apprend que le Graal se trouve à Jérusalem et qu'il faut passer par Gaza pour le trouver. Demandez alors la libération de Lancelot (FREE LAUNCELOT). Suivez la Dame du Lac, regardez le buisson magique (LOOK BUSH) et répondez à ses énigmes (voir bas de la page précédente).

Lancelot est alors libéré. Vous retournez immédiatement devant le lac; Allez trois fois à l'ouest, direction Southampton...

5/ SOUTHAMPTON

Demander à l'homme le prix d'un voyage pour Gaza (ASK ABOUT COST). Payer le prix du billet (CTLR-O, GOLD COIN) : 2 pièces d'or, 4 d'argent et 5 de cuivre (PAY FARE TO GAZA). Bon voyage !

Remarque importante : il ne faut **jamais** sauvegarder le jeu à Southampton - sinon la suite du jeu **plante** (OUT OF HEAP SPACE).

6/ GAZA

Il faut suivre le jeune garçon (FOLLOW BOY). Une fois dans la maison d'Al-Sirat, parlez-lui du Graal, de Jérusalem et des Déesses (ASK MAN ABOUT GRAAL, JERUSALEM, GODDESSES) - notez leurs symboles. Quand vous l'aurez soigneusement fait, levez-vous (GET UP) et quittez la pièce ; A l'entrée du désert, refusez l'aide de l'homme (NO). Dirigez-vous vers le sud, à l'est, au sud et encore à droite. Vous arrivez près d'un point d'eau - n'en buvez pas car elle est empoisonnée !

Pour continuer votre route, vous devrez effrayer l'homme en dégainant votre épée (DRAW SWORD). Allez ensuite à l'est puis au nord et descendez. Buvez (DRINK) et ressortez. Dirigez-vous vers le haut et sortez votre glaive (si un Bédouin se manifeste, tuez-le !). Enfin, direction le nord.

7/ JERUSALEM

Des mercenaires vont vous bloquer la route. Donnez-leur quatre pièces de cuivre (CTLR-COPPER COIN) et ils vous laisseront tranquille. Dirigez-vous vers l'ouest jusqu'au moment où vous trouverez l'autre porte. Donnez une pièce de cuivre au gardien (CTLR-O, SILVER COIN) - vous pouvez maintenant entrer dans la ville. Mais à peine avez-vous fait quelques pas qu'un voleur vous dérobe votre bourse !

Pour augmenter vos revenus, vendez votre mule (SELL MULE). Allez au sud et parlez à la fille (TALK GIRL). Achetez ensuite la "Pomme de Vérité" pour 1 pièce d'or (BUY APPLE, CTLR-O, GOLD COIN). Pour finir, allez faire quelques courses...

- Achetez un miroir chez Farabi-Ibn-Khalid (TALK MAN, BUY MIRROR) pour 2 pièces d'argent ou 8 pièces de cuivre.

- Allez chez Tariq-Ibn-Rachid - achetez des herbes aromatiques et du charbon (ASK ABOUT GOODS, BUY CHARCOAL) pour deux pièces de cuivre ; (BUY HERBS) pour 1 pièce d'argent ou 4 pièces de cuivre.

- Donnez les herbes au poissonnier Hayyam (GIVE HERB), puis allez chez le boucher Fawaz-Ibn-Nafi et achetez une tranche d'agneau (ASK ABOUT GOODS, BUY CHARCOAL) pour 2 pièces de cuivre ; (BUY HERB) pour 1 pièce d'argent ou 4 pièces de cuivre.

- Allez chez Ismaïl-Ibn-Hamid et achetez une relique pour une pièce d'or (ASK ABOUT RELIC, BUY RELIC) puis taper n'importe quel nom (Micro News par exemple).

- Rendez-vous ensuite chez Ali-Ibn-Abdullah et achetez du grain et un sac (PAY) pour trois pièces de cuivre.

Il est temps maintenant d'accomplir quelques bonnes actions :

- Retournez à l'endroit où le voleur vous avait dérobé votre bourse. Appelez la fille (CALL), parlez-lui (TALK GIRL) et lancez-lui le miroir (THROW MIRROR). Appelez-la à nouveau (CALL) et demandez-lui le voile (ASK FOR VEIL). Donnez ensuite le voile à Ibrahim-Ibn-Bushir.

- Il faut maintenant aller voir Tariq (à côté de Tamra) et donnez-lui la relique (GIVE RELIC). Propulsez-vous après cela chez Achmed-Ibn-Yahya (l'aubergiste), frappez à la porte (KNOCK DOOR) et donnez-lui le balai (GIVE BROOM).

- Allez voir le mendiant et donnez-lui le charbon (GIVE CHARCOAL).

- Puis allez voir Sarah (cuisinière) et procurez-lui l'agneau (GIVE LAMB).

- Enfin retournez à l'endroit où vous avez contacté la fille et aidez la pauvre servante qui a perdu ses poules (PUT CORN IN CAGE). Elle se révèle être une prêtresse d'Aphrodite et vous informe que vos épreuves sont terminées. Retournez donc voir Tamra et parlez-lui (TALK TAMRA). Elle va vous dire d'aller voir Fatima et vous accorde une "pomme de vigueur".

Ruez-vous chez Fatima, causez-lui (TALK FATIMA) et refusez ses avances (NO). Questionnez-la alors au sujet du Graal et de Galahad (ASK FATIMA ABOUT GRAIL, GALAHAD). Parlez-lui ensuite du test (ASK ABOUT TEST), donnez-lui votre bourse (GIVE PURSE) et dirigez-vous vers l'est. Il faut répondre aux questions en sélectionnant les symboles qu'Al-Sirat vous a indiqués (toutes les réponses sont dans le manuel, section "GODDESSES"). Une fois que vous avez réussi le test, allez voir le mendiant, dites-lui quelques paroles aimables (TALK MAN, ASK ABOUT CATACOMB) et demandez-lui d'ouvrir les catacombes (OPEN CATACOMB). Il vous fournira un élixir protégeant des morsures mortelles des rats.

8/ LES CATACOMBES

Dirigez-vous vers l'ouest puis au nord. Regardez le sarcophage (restez sur la droite sous peine de vous faire capturer par le prêtre mort-vivant) (LOOK LID, READ LID). Ensuite direction l'ouest, puis l'est. Prenez le médaillon de la momie au moyen de l'épée (TAKE MEDALLION WITH SWORD) pour éviter les morsures des rats. 2 fois au nord et approchez-vous du sarcophage sans craindre le mort-vivant - dirigez-vous du côté où il apparaît (le médaillon portant le même symbole que le sarcophage vous protège). Fouillez le sarcophage et prenez la pomme d'or (SEARCH SARCOPHAGUS, GET APPLE). Après cela, allez à l'ouest. Puis approchez-vous de Galahad (un rat en profite pour vous mordre). Mais il faut tout de même aider Galahad, agonisant, sous peine de se faire détruire par le Graal. Donnez-lui donc l'élixir (GIVE ELIXIR TO GALAHAD). A présent, votre seule chance de survie est de trouver le Graal. Dirigez-vous vers l'ouest, deux fois au nord, à l'est et enfin au sud. Vous trouverez une statue d'Aphrodite - tendez-lui la pomme d'or (GIVE APPLE TO APHRODITE) et répondez à ses questions (manuel, section "Aphrodite"). La statue vous donne ensuite sa poule et des indications pour sortir des catacombes. Vous devez suivre ses indications (O, E, S, E, S, N) et utiliser absolument la boussole, avant de prendre une quelconque direction, pour savoir où se trouve le nord (USE LODESTONE). Une fois que vous êtes sorti, vous vous retrouvez à l'air libre - dans le temple d'Aphrodite.

9/ LE TEMPLE D'APHRODITE

Faites le tour du temple, jusqu'au moment où vous trouverez le Saracen. Mangez la pomme de vigueur que Tamra vous a donnée et prenez le casque que le Saracen vous offre (GET HELMET). Pour battre le Saracen, vous devez lui assener le plus possible de coups normaux sur la tête - de préférence quand il essaie de vous frapper (il baisse alors sa garde). Vous pouvez utiliser aussi vos "Great Blows" (pas trop souvent tout de même !). Je vous conseille aussi de vous retourner souvent (touche R) pour augmenter la "Stamina" et éviter de prendre trop de coups. Une fois que le combat est terminé, lâchez la poule d'Aphrodite (USE DOVE). Suivez-la jusqu'à ce qu'elle vous mène à Aphrodite. Allez ensuite à l'est et soulevez tous les piliers pour trouver le Graal (MOVE PILLAR). Mais le voleur de Jérusalem récidive et vous vole le Graal ! Poursuivez-le (mais inutile de le rattraper car de toute façon

3615
MICRONEWS
INFOS, JEUX,
TELECHARGEMENT,
CONCOURS...
TOUT UN MONDE
A EXPLORER !

il se cassera la gueule à un endroit précis). Quand il vous implorera de lui laisser la vie sauve - faites ce que vous voulez..., il mourra à coup sûr, désintégré par le Graal. A présent, vous pouvez retrouver Galahad et sauver Camelot. Suite au prochain épisode.

ST

SIR FRED

(envoyé par Patrick Bonne)

PREMIER NIVEAU

La forêt

(Il faut toujours rester au premier plan pour éviter les obstacles.)

- Avancez en tirant jusqu'au buisson clair.
- Baissez-vous et tuez le lancier.
- Avancez et récupérez le poignard.
- Baissez-vous au niveau de l'arbre situé après la clairière.
- Tuez le lancier et avancez jusqu'aux ruines.
- Avancez et récupérez la clef, puis faites demi-tour.
- Retournez à la clairière.
- Attendez que les deux lutins ne figurent plus sur l'écran.
- Passez au troisième plan et prenez le sac.
- Engagez-vous dans le sentier du fond.

Si vous avez perdu plus d'une pomme, il vaut mieux recommencer.

La deuxième forêt

- Avancez au premier plan et tirez tout de suite à droite.
- Avancez vers la droite en tirant sur les deux lutins.
- Prenez la pomme.
- Allez jusqu'au bout de ce tableau, puis retournez-vous.
- Baissez-vous et tuez les deux lutins qui arrivent par la gauche.
- Passez rapidement sur le troisième plan et prenez la clef.
- Revenez vite au premier plan et dirigez-vous vers la gauche.
- Dès que vous avez dépassé le rocher où se trouve la bouteille, passez au deuxième plan.
- Sautez à droite sur le rocher et vous obtenez la bouteille.
- Sautez à droite pour descendre.
- Passez sur le premier plan et allez à gauche.
- Revenez à la clairière de la pomme.
- Dirigez-vous vers le passage qui se trouve entre les rochers du fond.

Le cimetière

- Avancez rapidement au premier plan et allez à droite.
- Baissez-vous aux alentours du buisson et tuez le décapité.
- Avancez d'une tombe et tuez le second à la seconde croix.
- Prenez l'escalier sur le troisième plan et tuez le lutin.
- Emparez-vous du sac et sautez vers le premier plan (on perd une vie).
- Restez sur le premier plan, allez complètement à droite et pivotez.
- Tuez le génie, qui vous donnera alors une clef.
- Dirigez-vous vers la grille qui se trouve au fond, sous les arcades.

DEUXIEME NIVEAU

La rivière

- Avancez et laissez-vous tomber - tout en restant sur le premier plan.
- Récupérez le poignard.
- Avancez en évitant le petit lutin (passez par le second plan).
- Allez complètement à droite en restant sur le premier plan;
- Récupérez la clef.
- Revenez à l'angle du quai où se trouve la pomme.
- Tirez sur l'étoile pour faire disparaître tous les agresseurs.
- Passez au deuxième plan et prenez la pomme.
- Montez l'escalier et attendez le lancier.
- Passez au troisième plan et tirez-lui dans le dos.
- Allez à droite et passez par la première passerelle.

Le château des lutins

- Allez tout de suite au deuxième plan (c'est une place de secours).
- Battez-vous avec le karatéka (dans le dos avec l'épée).
- Récupérez la clef qu'il possédait.
- Montez l'escalier du baigneur et tirez une fois que vous êtes arrivé à sa moitié.
- Prenez la pomme et redescendez.
- Passez au premier plan et allez à gauche.
- Eliminez la boule et dans le même mouvement le second baigneur.
- Entrez dans sa chambre en passant au deuxième plan.
- Sautez sur la commode en restant fléchi et passez au troisième plan.
- Sautez sur l'armoire et prenez le flacon bleu.
- Redescendez en passant par la commode - restez fléchi.
- Revenez au premier plan et allez à droite.
- Empruntez le petit escalier au deuxième plan.
- Tuez le lutin et montez les dernières marches après l'autre petit lutin.
- Passez au troisième plan et marchez vers la gauche.
- Suivez les petits (ou le petit) lutin jusqu'à la porte.
- Franchissez la porte (il n'est pas utile alors de tuer le petit peuple).

Le château des lutins (suite)

- Descendez par la droite jusqu'au petit lutin puis laissez-vous tomber au rez-de-chaussée (perte d'une vie) en passant au premier plan.
- Récupérez la pomme sur la plate-forme située au deuxième plan.
- Revenez au premier plan et allez à droite tuer le frelon.
- Arrêtez-vous entre les deux piliers bleus du troisième plan.
- Avancez vers le fond : c'est l'ascenseur magique...

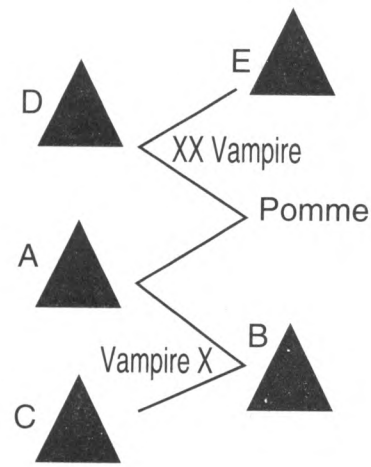
TROISIEME NIVEAU

Entrée

- Tuez en premier le vampire du troisième plan (il a la clé).
- Récupérez la CLE, le POIGNARD et la POMME en évitant ou en tuant les chiens et le vampire.
- Prenez la porte de droite au troisième plan.

Donjon

- On arrive en A.
- Descendez en B.
- Descendez en C.



Extérieur du château

- Restez sur le troisième plan.
- Tuez le squelette de gauche.
- Prenez la clé.
- Tuez les deux autres squelettes.
- Prenez le flacon.
- Tuez le vampire (il a la clé).
- Repassez la porte C.

Remarque

Il existe ici deux options possibles : si le flacon est BLEU, il est inutile d'aller franchir la porte D ; mais s'il est ROUGE, vous vous trouvez alors dans l'obligation de franchir cette même porte.

Retour au donjon

- A partir de la porte C, passez sur le premier plan et allez à droite.
- Récupérez le poignard.
- Reprenez l'escalier qui se trouve au deuxième plan et arrêtez-vous à la moitié.
- Tuez le vampire, passez devant B et A, arrêtez-vous à la moitié de l'escalier et tuez le vampire..
- Récupérez la pomme.
- Tuez les deux vampires avant de monter davantage.
- Devant la porte D, avancez vite d'un plan pour éviter les haches.

Salle des lances

(si option 2)

- Entrez et donnez aussitôt un coup d'épée du côté gauche.
- Tuez le garde.
- Tuez le vampire (il a la clé).
- Ramassez le flacon BLEU et sortez par la porte D.
- Avancez sur le deuxième plan à cause des haches et montez.
- Tuez le garde de la porte E, entre deux de ses tirs situés sur le troisième plan.

Salle des arbalétriers

- Avancez et donnez un coup d'épée sur la droite.
- Tuez l'arbalétrier et allez complètement à droite.
- Passez sur le deuxième plan pour descendre.
- Tirez sur le bourreau.
- Avancez sur la gauche et tuez l'autre arbalétrier.
- Sautez et restez fléchi, puis récupérez la clé.
- Passez sur le troisième plan et sautez vers l'étage inférieur.
- Allez ramasser la POMME sur le deuxième plan.
- Revenez en face du squelette et passez sur le troisième plan.
- Sautez à côté du squelette.
- Passez sur le deuxième plan, tuez-le et descendez.
- Maintenant repassez sur le premier plan (attention aux vampires).
- Enfin prenez le passage sous les arcades (le plus à gauche des trois).

Salle des sorciers

- Avancez et donnez un coup d'épée sur la gauche.
- Tuez le bourreau et le sorcier en vous baissant.
- Eliminez le deuxième sorcier.
- Prenez le sac (il contient un flacon ROUGE) et la CLE.
- Avancez vers la droite et empruntez le passage qui se trouve le plus à droite.

Passage de l'ascenseur

- Abattez tout le monde et faites le plein de poignards.
- Dirigez-vous complètement vers la droite et passez sous l'arche de pierre - c'est le dernier ascenseur magique.

Salle du banquet

- Avancez sur le premier plan et allez à gauche.
- Tuez le vampire.
- Récupérez le poignard si vous en manquez, sinon direction la gauche.
- Sautez par-dessus les ennemis.
- Installez-vous donc sur le deuxième plan - entre la table et le pilier.
- Ne tirez que dans le dos du chevalier en passant sur son plan, puis revenez vite sur le deuxième plan pendant qu'il passe.
- Profitez d'une accalmie pour longer la table et ramenez l'autre chevalier, puis revenez entre la table et le pilier pour finalement le tuer (toujours par-derrière) - il a une clé !
- Sautez sur la table et prenez la POMME, redescendez par la droite.
- Allez à gauche et passez la porte.

Salle du trône

Dans ce tableau, économisez vous poignards et ne tirez qu'à coup sûr.

- Restez sous les arcades pendant le passage du chevalier.
- Tuez-le (toujours par-derrière).
- Allez à gauche récupérer la POMME sur le deuxième plan.
- Passez sur le troisième plan et sautez sur le trône.
- Sautez encore à gauche.
- Avancez sur le premier plan et tuez le sorcier.
- Restez sur le même plan et tuez le sorcier volant (il a une clé).
- Récupérez le poignard et revenez sur le troisième plan.
- Sautez sur le trône puis sur le dos de la statue.
- Allez à droite, prenez le poignard et passez sur le troisième plan.
- Enfin prenez le passage tout à droite, derrière les volets décorés.

Sur le toit

Dans ce tableau, vous avez absolument besoin de quatre poignards, d'un flacon transparent (celui du rocher de la troisième forêt), du flacon rouge de la salle des sorciers et enfin de deux pommes.

- Allez sur les arcades de l'autel, qui se trouvent sur le troisième plan.
- Mettez-vous complètement à gauche.
- Attendez au maximum avant de cous emparer du flacon rouge.
- Quand il ne vous reste que deux pommes, prenez le flacon transparent.
- Tuez le sorcier volant : le diamant apparaîtra sur l'autel.
- Passez sur le troisième plan.
- Sautez sur la table de pierre, puis sur l'autel.
- Prenez le diamant et redescendez par la table de pierre.
- Revenez sur le premier plan et restez à gauche.
- Prenez conscience de l'humour des auteurs... The end !

3615 MICRONEWS

TOUTE L'EQUIPE VOUS ATTEND POUR ECHANGER DES INFOS, DES TOP SECRET INEDITS, DES TESTS DE JEUX ET DES CENTAINES DE CADEAUX !

LOOM

(envoyé par Alain Texier)

Le jeu comporte de nombreuses actions qui ne sont pas absolument nécessaires à sa résolution - mais peuvent permettre de dénicher l'utilité des trames découvertes. La plupart des trames peuvent être jouées à l'envers et provoquent alors l'effet contraire. De toute façon, essayez tout - vous ne risquez rien à l'affaire. (Je ne cite ici que les actions indispensables au déroulement de la partie.)

DANS L'ILE DE DEPART

Descendez vers le village. Dans la hutte de gauche, prenez la quenouille qui servira à jouer les trames. Agissez sur l'œuf. On obtient alors la trame d'ouverture. Ouvrez l'œuf. Dans la hutte qui se trouve à l'extrême-droite, agissez sur le chaudron - ça entraîne le gain de la trame de teinture. Agissez sur le bocal - entraîne le gain de la trame de vidange. Enfin, prenez le cahier...

Allez dans la forêt de gauche qui se trouve en haut. Agissez sur les quatre trous situés dans les arbres - on obtient alors un début de trame. Pour avoir la quatrième note, allez à gauche, influez sur les ronces et revenez au quatrième nid - ça entraîne le gain de la trame vision de nuit. Agissez ensuite sur la tombe de gauche et vous aurez le bénéfice d'un indice important.

Revenez à la hutte centrale du village et jouez la trame vision de nuit sur l'obscurité. Agissez sur le rouet - entraîne le gain de la trame de tissage.

Remontez près de l'arbre de départ et jouez la trame d'ouverture sur le ciel. Allez jusqu'au ponton (à gauche, en bas du village) et montez sur le tronc d'arbre flottant, puis direction la tornade. Agissez sur elle - entraîne le gain de la trame de formation. Pour pouvoir passer la tornade, jouez cette trame à l'envers - ce qui la désagrège...

(A suivre)...

YETI

L'ABO ABO :

OFFRE SPECIALE DE LANCEMENT

☐ Je m'abonne pour six mois (*6 numéros*), je choisis un cadeau et je joins un chèque de 99 F.

☐ Je m'abonne pour un an (*11 numéros dont un numéro spécial été*), je choisis deux cadeaux et je joins un chèque de 179 F.

CHOISISSEZ UN OU DEUX CADEAUX DANS LA LISTE SUIVANTE

- ☐ Montre-chronomètre musicale 7 mélodies
- ☐ La queue du marsupilami (BD Franquin)
- ☐ Le bébé du bout du monde (BD Franquin)
- ☐ Ogre (BD Corben)
- ☐ Dracurella (BD Ribera)
- ☐ Arzach (BD Mœbius)
- ☐ L'homme est-il bon ? (BD Mœbius)
- ☐ Le bandard fou (BD Mœbius)
- ☐ Champakou (BD Jeronaton)
- ☐ Les Beurs (BD Larbi)
- ☐ Le Banni (BD Coucho)
- ☐ Le dossier des affaires (BD Coucho)
- ☐ Objectif nul (BD Carali)
- ☐ Docteur Tutut (BD Carali)
- ☐ La citadelle pourpre (BD interactive)

Dans la limite des stocks disponibles. La montre-chrono musicale est disponible en grande quantité.

A retourner à YETI 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre

DOM-TOM ETRANGER
(Règlement par mandat)
6 mois : 139 F
1 an : 249 F

Nom :..... **Prénom :** .....
Adresse :.....
.....
Code postal : .....**Ville :** .....**Age :** .....

Mon 1er cadeau :.....
Mon 2ème cadeau : .....
Choisissez dans la liste un autre article, en cas de rupture de stock :.....

Les petites annonces de Micro News sont gratuites et hyper-rapides ! Si vous renvoyez le bon ci-joint avant le 15 du mois en cours,

PETITES ANNONCES GRATUITES

votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 31 OCTOBRE1990)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.) - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE, 92000 NANTERRE

NOM : .....PRENOM : .....TEL. :.....

ADRESSE : .....

.....RUBRIQUE : .....

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + manuel + revues + très nombreux jeux (Prohibition, Kung-Fu Master, Green Beret, Leader Board, Ramparts etc.). Le tout en bon état : 2 695 F. **Antoine Madelin, 85 bis, route de St-Germain, 78640 Villiers St-Frédéric. Tél. : 34.89.34.83.**

Vds CPC 464 monochrome + 50 jeux dont : Renegade, Gold Silver Bronze, Ghostbusters , Ninja Warrior etc. Le tout en très bon état : 800 F à débattre. **Lazar Rakic, 7, rue Johann-Strauss, 91860 Epinay-sous-Sénart. Tél. : 69.39.59.12.**

Vds CPC 6128 couleur + environ 35 disks + manuel d'utilisation + revues + 2 joysticks + boîte de rangement. Le tout en très bon état : 3 000 F. **Sébastien Sarraute, 3, allée de la Volga, 92160 Antony. Tél. : 42.37.26.99 après 18 h.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + manuel + disks (200 jeux) + utilitaires + câble Péritel + K7. Le tout : 2 500 F. **Hugues Porchel, 3, rue des Jonquilles, 77515 Foremoutiers. Tél. : 64.03.93.71.**

Vds CPC 6128 couleur (déc 89) + manuel + CPM + câble et logiciel de téléchargement + 4 joysticks + 2 doubleurs + 65 logiciels dont Discology, Kick Off, et autres + 25 revues + disks vierges gratis. Le tout neuf : 6 000 F. Vendu : 3 800 F. **Fabrice Bouvier, 2, rue Auguste-Renoir, 92160 Antony. Tél. : 46.66.41.54.**

Vds jeux sur K7 pour CPC (Black Tiger, Knight Force, Double Dragon). Plus de 20 titres. Liste sur demande. Speed King : 75 F. Captain G : 50 F. Le tout : 900 F ou vente séparée possible. **Germain Lafrogne, 6, route de Nancois, 55500 Velaines. Tél. : 29.78.81.67 entre 18 h et 20 h.**

Vds K7 avec notices pour CPC : 30 F pièce. Traitement de textes "Textomat" : 100 F. Le Manoir de Mortevielle (disk neuf) : 100 F. Harry et Harry : 50 F. Meurtres sur TGV : 50 F. Le tout neuf, d'origine et en très bon état. **Christian Coutellier, 10, résidence de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : 60.65.53.58.**

Vds jeux pour Amstrad Les Barbares : 100 F. Logiciel éducatif "La bosse des maths 3ème" : 180 F. **Sébastien Payet, 19, rue des Boulangers, 51700 Dormans. Tél. : 26.58.82.14 après 18 h.**

Vds jeux originaux sur CPC (originaux) : Les Maîtres Ninjas, Top Ten Col, Road Runner, Strider, Night Raider etc.). Vds aussi utilitaires Oxford PAO : 200 F. Vds CPC 464 couleur + extension mémoire + DD1 + joystick + jeux. Le tout en très bon état : 2 000 F. **Sébastien Mouchet, 10, rue Maldonnat, 04000 Digne. Tél. : 92.32.09.33.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + livres + manuels + câble de téléchargement + 60 jeux environ (Double Dragon 1 et 2, Barbarian 1 et 2, AMC etc.). Prix : 3 300 F. **Alex Goncalvès, chemin de l'Auvière, 83470 St-Maximin. Tél. : 94.59.74.02.**

Vds CPC 464 couleur + 50 jeux + livres Basic et manuel d'utilisation + K7 vierges + calculateur graphique. Valeur : environ 4 000 F. Vendu : 2 250 F. **Stéphane Rabier, 113, rue de Lille, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.05.06.14.**

Vds moniteur couleur Amstrad + tuner + radio-réveil + bureau + jeux. Le tout : 1 600 F. **Simon Gerbaud, 133, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : 43.56.04.51.**

Vds CPC 6128 couleur, état neuf (déc. 89) sous-garantie + kit télévision + joystick + pistolet + logiciel de dessin + 33 jeux (Double Dragon, Indiana Jones, Barbarian). Valeur : 6 850 F. Vendu : 4 200 F. **Fabien Bouron, Lagroie-Nercillac, 16200 Jarnac. Tél. : 45.80.93.41 entre 18 h 30 et 20 h.**

Vds CPC 464 mono + adaptateur Péritel couleur + synthétiseur vocal + 2 hp + Mirage Imager + jeux. Le tout : 1 400 F. **Paul Nicolas, 95, avenue Jean-Moulin, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 60.15.51.50.**

Vds CPC 464 + écran couleur + clavier qwerty + lecteur de disquettes DD1 + 30 disks pleines de jeux + utilitaires + pistolet Light Phaser avec **Marier, 46, rue Hector-Berlioz, 60230 Chambly. Tél. : 30.34.94.37.**

Vds CPC 6128 (disks) couleur + nombreux jeux (109 dont Mach 3, Acrojet, Silkworm) + utilitaires (Discology 5.1, OCP Art Studio etc.) + manuels + joystick + cordon magnétophone. Très bon état : 3 400 F. **Hervé Mitri-Hardy, sente de la Princesse, 95260 Beaumont-sur-Oise.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + nombreux jeux. Le tout en très bon état. Prix : 2 900 F. Si achat dans les 2 semaines après parution de l'annonce, un West Phaser gratuit (pistolet). Urgent ! **Stéphane Pironon, 6, rue des Marais, 77450 Esbly. Tél. : 60.04.05.94.**

Vds CPC 464 mono + synthé vocal + 50 jeux originaux + souris AMX neuve + joystick + revue + console Vectrex. Le tout en très bon état et sous garantie (19/02/90) : 1 000 F. **François Théodore, 30, rue de la Mare, 75020 Paris. Tél. : 46.36.83.37.**

Vds CPC 6128 + joystick + manuel + compilation des 15 meilleurs logiciels pour CPC + 4 disks vierges. Le tout cédé : 1 000 F à débattre. **Adrien Pichon, 21, rue de Meaux, 75019 Paris. Tél. : 48.03.39.61.**

Vds CPC 6128 couleur + revues + joysticks + 100 jeux et utilitaires + manuels. Prix à débattre. **Jean-Michel Doche, Savigny, 74520 Valleiry. Tél. : 50.60.41.38 après 18 h 30.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + lecteur disks DD1 + joystick + logiciels (jeux, géographie, traitement de texte + housses. Encore sous garantie, logiciels neufs : 4 200 F à débattre. **Anne Gautreau, 3, rue du Maréchal-Lyautey, 59155 Faches-Thumesnil.**

Vds lecteur 5"1/4 + cordon + câble + sélecteurs A-B, P-F pour CPC : 1 200 F. Jeux originaux sur K7 à bas prix. **Kuy Lim Thong, 72, bld de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.03.02.74.**

Vds CPC 6128 très bon état + manuel + moniteur couleur + 70 jeux + pistolet + 2 disks Logo et Basic. Valeur : 9 000 F. Vendu : 5 000 F à débattre. **Nicolas Moine, 7, allée des Soupirs, 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.78.15.**

Vds lecteur disks 3" pour CPC en très bon état avec notice : 940 F frais de port gratuit. Vds jeux originaux K7 à 30 F pièce. Chicago 90 + Iron Trackers originaux en disks : 60 F pièce. **Michel Benoît, Presse Les Pugets, Centre Commercial, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.07.81.33.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 150 jeux (Iron Lord, Double Dragon, Barbarian 2, etc.) + utilitaires (Disco, Ocp Art Studio, Hercule 2, etc.) + kit de téléchargement + joystick. Très bon état. Valeur : 7 000 F. Vendu : 4 000 F + revues. **Stéphan Séguin, résidence Pont-de-Madame, 33700 Mérignac. Tél. : 56.47.58.19.**

Vds CPC 6128 mono + nombreux jeux + 2 joysticks + nombreuses revues + utilitaires + manuel. Prix : 1 800 F à débattre. **Frédéric Dupuy, 11, rue André-Brechet, 75017 Paris. Tél. : 42.63.74.73.**

Vds moulin à vents. Odeurs garanties. Ecrire au **docteur Livarot, Maroilles**.

Vds CPC 464 couleur + imprimante DMP 2160 en bonne état + jeux : 3 500 F. **Philippe Le Louarm, 73, rue Jean-Jacques-Rousseau, 92150 Suresnes.**

Vds CPC 464 + moniteur monochrome + lecteur disk + adaptateur + 20 originaux + 50 jeux (disks) + utilitaires (Disco) + Nemesis + joystick Superboard : 2 700 F. **Thierry Gloris, Ste-Radegonde "Mondou", 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.41.90.78.**

Vds CPC 464 couleur + environ 100 jeux + lecteur DD1 + DMP 160 (rubans + feuilles + bombe + housse + support) + synthé vocal + joystick. Valeur : 14 340 F. Cédé : 5 500 F. Possibilité de vente séparée. **Gaëtan Donio, 6, rue des Sauges, 72100 Le Mans. Tél. : 43.78.19.87.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + livres (20) + manuel + disks (AMC, After the War, After Burner, Defender) + kit de téléchargement + 50 jeux + radio-réveil + tuner TV, année 88. Très bon état. Valeur : 9 000 F. Cédé : 3 700 F. **Yann Cucovaz, 7, rue du Cul-de-Sac, 08700 Gespunsart. Tél. : 24.53.87.76.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + jeux (Batman, Pirates, Defender of the Crown etc.) + docs + utilitaires (Discology etc.). Etat neuf (fin 88). Prix : 2 900 F. **Jean-Michel De Sousa. Tél. : 42.45.03.80 à Paris.**

Vds CPC 6128 + 70 jeux + 6 éducatifs + 10 utilitaires + boîte de 10 disks + 2 joysticks + radio-réveil Amstrad + adaptateur télé + revues de programmes. Prix : 5 000 F. **Thomas Dupuis, 24, rue Jean-Jacques-Collenot, 21140 Semur-en-Auxois. Tél. : 80.97.00.24.**

Vds CPC 6128 couleur + 3 joysticks + doubleur + environ 60 jeux (Shinobi, Operation Wolf, Robocop, Rick Dangerous etc.) + disk cpmt manuel + 6 disks vierges. Le tout en très bon état : 3 600 F à débattre. **Ludovic Thibault, 5, chemin Després, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.26.94.11.**

Vds CPC 464 mono + 250 jeux + 2 joysticks + une cinquantaine de revues. Le tout en bon état : 3 000 F. TV de poche Citizen à cristaux liquides en bon état : 500 F. Le tout : 3 350 F. **Stéphane Grandcoing, 9, rue Camille-Pelletan, 39150 Cenon.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + livres + revues (40) + jeux (50) + utilitaires (copieurs, graphiques, musiques, traitement de texte). Le tout en très bon état : 2 490 F. **Lior Zilberberg, 4, rue Jean-Moulin, 33310 Lormont. Tél. : 56.06.53.96 le soir.**

Vds CPC 6128 couleur en très bon état (6 mois garantie) : 2 900 F. **Laurent Bourmaud, 140, avenue François-Molé, 92160 Antony. Tél. : 42.37.46.50 après 18 h.**

Vds CPC 464 + lecteur disks + imprimante + joystick + nombreux jeux + revues + câble de téléchargement. Prix : 2 500 F à débattre. **David Bême, 19, rue Gaston Guichard, 17390 La Tremblade. Tél. : 46.36.26.82.**

Vds CPC 6128 couleur + 200 jeux (disks et K7) + cordons K7 et imprimante + Hacket 7.0 + joystick + revues + cadeaux (Magic Sound original et autres). Prix : 2 500 F. Imprimante Epson FX800 + Textomat : 2 000 F. Le tout : 4 200 F à débattre. **Rithy Maly Vong, 2, allée des Platanes, 93200 St-Denis. Tél. : 48.29.22.68.**

Vds plusieurs jeux sur K7 pour CPC 464 (Indiana Jones et la Dernière Croisade, L'Héritage 3D, Chess 3D, Fighting Bounces, Back World, Cup'Harrier attack). Prix : 75 F pièce ou échange 3 jeux contre 1 jeu Nintendo. **François Lagrange, 7, allée de la Justice, 95130 Franconville. Tél. : 34.15.94.85.**

Vds disquettes originales neuves Amstrad (Defender of the Crown, Galaxy Force etc.). Prix : de 50 F à 100 F pièce. K7 (Batman the Movie, Out Run). Prix : de 30 F à 60 F. Liste contre un timbre. **Frédéric Guilbert, 4, rue Perot, 30140 Anduze. Tél. : 66.61.86.10.**

Vds jeux pour CPC 6128. Disk : 75 F. Multiface : 400 F. Lecteur CD : 550 F. 1 voiture radiocommandée 4 x 4 : 4 500 F. 1 synthé Casio CT650 : 3 700 F. Le tout : 10 900 F. **Marcel-Jean Sanchez, 11, rue des Montalets, 92190 Meudon. Tél. : 45.34.79.10.**

Vds CPC 6128 + joystick + 30 jeux + moniteur couleur + câble de téléchargement + manuel + revues + CTM 664. Valeur : 7 000 F. Vendu : 2 990 F. Uniquemenr dans la Haute-Savoie. **Nicolas Bas, Grossaz Faeigerest, 74160 St-Julien-en-Genevois. Tél. : 50.35.02.69.**

Vds CPC 6128 couleur + nombreux jeux originaux + cordons + revues + boîte de rangement + manuels + imprimante DMP. Le tout : 4 000 F à débattre. **Stéphane Botel, 3, rue Marcel-Prévost, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.44.37.04.**

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + souris AMX avec logiciel + 200 jeux sur disks + manuel utilisateur. Prix : 3 500 F. **Joël Pasquier, 36, avenue du Fond-de-Berçon, 77181 Courtry. Tél. : 60.20.62.94 à partir de 18 h.**

Vds CPC 6128 monochrome + adaptateur couleur + câble magnéto + 100 jeux et utilitaires (dont Discology, Art Studio) + bibliothèque + imprimante graphique Seikosha. Bon état. Valeur : 9 000 F. Vendu : 3 500 F. **Johann Buscheck, 21, rue Vauban, 51100 Reims. Tél. : 26.36.52.23.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 100 jeux (After Burner, R-Type, Barbarian etc.) + programme de gestion et de traitement de texte (Textomat, Pocket Base, Pocket Calc) + imprimante DMP 2000. Valeur : + de 8 000 F. Vendu : 4 000 F à débattre. **Matthieu Moret, 2, rue de Rougemont, 78850 Thiverval. Tél. : 30.54.42.09.**

Vds CPC 6128 couleur (emballage d'origine) + joystick + imprimante + scanner + livres + 116 disks dont 4 originaux + câble magnéto + revues + housses + papier standard. Le tout en très bon état. Prix : 6 000 F. **Christophe Boury, La Musardière, 60440 Peroy-les-Gombries. Tél. : 44.88.14.38.**

Vds CPC 464 couleur + 75 jeux + livres + kit de téléchargement + 2 manettes. Prix : 2 500 F à débattre. **Stéphane Hernandez, 5, impasse des Cades, 30133 Les Angles. Tél. : 90.25.34.92.**

Vds CPC 6128 couleur + tuner TV + 3 joysticks + câble K7 + 4 jeux originaux + câble minitel. Valeur : 5 600 F. Vendu : 4 500 F. **Gilles Le Paulmier, rue des Crettes-Perrettes, 14970 Benouville. Tél. : 31.94.50.46.**

Vds imprimante DMP 2160 pour CPC + livres + feuilles + traitement de textes sous garantie. Prix : 10 000 F à débattre. **Hervé Kunar, 2, rue de la Halte, 57390 Audun-le-Tiche. Tél. : 82.91.17.59.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + revues + manuels, récemment révisé. Le tout : 1 490 F. Vds aussi 50 jeux originaux (Double Dragon, Bloodwych, Italy 90 etc.). Prix : 2 000 F ou 70 F le jeu. Urgent ! **Yann Primault, 37, rue de l'Escargot, 78370 Plaisir. Tél. : 34.81.16.18 vers 20 h.**

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + doubleur + jeux. Le tout : 2 000 F. **Eric Lavocat, 151, rue du Château-des-Rentiers, 75013 Paris. Tél. : 45.82.25.70.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + 2 joysticks + 10 jeux (Robocop, Dragon Ninja etc.) + Amcharge + K7 de démonstration. Valeur : 4 900 F. Vendu : 2 000 F cause double emploi. Gratuit un poster. **Frédéric Appé, 2, avenue Henri-Malacriss, résidence "L'Acropolis", entrée n°3, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.26.48.66.**

Vds CPC 6128 mono + logiciels Datamat, Textomat, Calculmat, Multiplan, DBase, Discologie etc. + jeux + 40 disks avec boîte de rangement. Bon état : 2 000 F. **Serge Epinard, 26 bis, avenue P.V.-Couturier, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.45.60.**

Vds CPC 464 couleur en très bon état + 60 jeux originaux + revues + manuels + logiciels et câble de téléchargement. Valeur : 5 000 F. Vendu : 2 500 F. **Pascal Michel, rue de la Margeride, 43170 Saugues. Tél. : 71.77.80.18 heures de repas.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 80 jeux + manuels. Prix : 2 700 F à débattre. Vds Hector + manuels + jeux : 500 F. **Sébastien Granvillain, 63, place des Montmorency, 45660 Mardié. Tél. : 38.86.89.88.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joysticks + manuels + 30 jeux + disks vierges + boîte de rangement : 2 000 F. **Jean-Baptiste Geraud, 55, avenue Marceau, 75116 Paris. Tél. : 47.23.32.07.**

Vds CPC 6128 couleur + lecteur 5"1/4 + housses + joystick + multiface 2 + OCP + Disco + 300 disks, 800 jeux et utilitaires dont nombreuses news + revues et docs : 5 000 F. Vds imprimante DMP 2160 neuve dans emballage + Textomat : 1 400 F ou le tout : 6 000 F. **Jimmy Robin, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise. Tél. : 47.30.42.34.**

Vds CPC 6128 couleur + kit + joystick + nombreux jeux (Kick-Off, Italy 90, Operation Thunderbolt, Chase H.Q., Strider, Turrican, P47, Pirates, Tennis Cup, Great Courts, Ninja Spirit etc.). Le tout : 1 500 F à 1 900 F selon ce que vous voulez comme jeu. **Grégory Albano, 3, place de Stalingrad, 75010 Paris. Tél. : 40.35.54.16.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + jeux + revues très nombreuses + livres utiltaires + jeux éducatifs. Le tout : 3 000 F. **Julio Beijoco, 91, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.38.78.70.**

Vds CPC 6128 couleur, très bon état + 3 manettes + Phaser + 120 jeux originaux + nombreuses revues. Valeur : + de 7 000 F. Vendu : 3 500 F. **Gwénael Dorne, résidence Mouchotte, appt 371, 1, rue Louis-Blériot, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.89.36 après 18 h.**

Vds adaptateur TV pour CPC + réveil + lecteur 5"1/4 + 60 disks + livre Weka 2 tomes + Scanner Dart + nombreux numéros d'Amstrad 100% + Ammag + Amstar + nombreux originaux (Italy 90, Operation Wolf). **Nicolas Brunner, Clos de l'Ermitage, chemin de la Campagne, 64320 Idron. Tél. : 59.81.76.98.**

Vds CPC 464 couleur en bon état + jeux + joystick : 1 000 F. **Stéphane Dervins, 36, rue Trébois, 92300 Levallois. Tél. : 47.30.97.23 après 18 h.**

Vds CPC 6128 monochrome + accessoires + adaptateur TV pour 1 Game Boy (avec jeux) : 1 200 F. **David Perrot, Coulon Soye-en-Septaine, 18340 Levet. Tél. : 48.25.63.02.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + environ 100 disks (Robocop, Barbarian, etc.) + boîtes de disks + revues. Valeur : 5 000 F. Vendu : 2 300 F. **Sébastien Charlot, 2 et 4, impasse Charles-Duolé, 33380 Mios. Tél. : 56.54.52.55.**

ATARI

Vds 520 STF nouvelles ROM (juin 89) + câble Péritel + souris + jeux originaux. Le tout en très bon état : 2 800 F. **Patrick Armengol, 1, rue du Général-de-Larminat, 94000 Créteil. Tél. : 49.80.19.61 le soir.**

Vds 4 manettes et 3 jeux (Indy 500, Circus Atari, Break Out) pour Atari 2600. Le tout : 250 F à débattre. **Eric Dronsart, 110, rue de Bicêtre, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.87.47.63.**

Vds console Atari 2600 avec joystick et paddles + 6 jeux (Frost Byte, Space Invaders, Keystone Capers, Donkey Kong, Combat Street Racer). Le tout en très bon état : 500 F. Vds aussi jeux pour XL/XE (disks et K7 à bas prix). **Miguel Letemplier, 91, avenue Jean-Mermoz, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.13.49.**

Vds jeux originaux pour ST (40 en tout) dont Robocop, Strider, Operation Neptune, Barbarian, Kick Off, Manchester United, Indoor Sport, After the War, Crazy Cars etc. Prix : 50 à 100 F pièce. Liste sur demande. **Laurent Niquet, 2, rue de la Motte, 60120 Paillant. Tél. : 44.80.00.95.**

Vds news sur ST : Les Voyageurs du Temps, Star Ray, Explora 1, La Quête de l'Oiseau du Temps, Thunderblade, Double Dragon 1, Voyage au Centre de la Terre, Troubadours, Sherman M4, Nord et Sud, Iron Lord : 100 F pièce. Le tout en très bon état. **Nicolas Bronard, impasse Jean-Jaurès, Ecole primaire "Les Toits", 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : 34.64.84.06.**

Vds STF (DFNR) + accessoires + 12 originaux (Batman etc.) + news + STOS + utilitaires + revues + contact. Prix : 3 500 F. **Antony. Tél. : 69.21.39.07.**

[illegible] **Tél. : 47.30.31.47.**

Offre MSX2 Sony HB700F, 720 Ko, RAM 256 K, MSX [illegible] complet : 4 900 F. Cause départ pour Djibouti afin d'effectuer service militaire. **Bruno Lantoine, Hameau de Grand-Marche, 77510 Rebais. Tél. : 64.04.59.21 de 19 h à 22 h.**

Vds Lynx + adaptateur 220 v + 6 jeux : Gauntlet + Electrocop + Chip's Challenge + Blue Lighting + California Games + Gates of Zenocon. Parfait état : 1 790 F à débattre. **Valentin Ryzman, 36, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.38.27.55.**

Vds extension mémoire 1 Mo (2 barettes Simms, 256 Ko d'origine) pour 520 ST. Prix : 475 F. Emmanuel **Fusté, 1407, chemin St-Joseph, 30150 Roquemaure. Tél. : 66.82.62.89.**

Vds jeux (originaux) neufs sur Atari 520 : Dragon Breath, Chase H.Q., Infestation, Impossamale, Black Tiger, Thunderbolt, E-Motion, Batman, Forgotten Worlds, Untouchable) : 120 F. Compilations (Arcade, Forces Magiques) + classiques (Sinbad, King, Chicago, Rocket Ranger, Robocop, Arche Blood, Skrull etc.) : 100 F. Jade + Degas Elite : 150 F. Réduction si achat plusieurs jeux. **Fabrice Fernandez, 17, rue Jeanne-d'Arc, 93700 Drancy. Tél. : 48.32.33.23.**

Vds originaux (14) sur ST entre 50 et 120 F. Possède New Zealand, Jumping Jack Son, Storm Lord, Roll-Out, Sambala etc. **Michel Miralles, 16, rue Vercingtorix, 63110 Beaumont. Tél. : 73.26.96.93.**

Vds console portable Atari Lynx + transformateur + piles + câble vidéo Link + 4 jeux (California Games, Blue etc.). Valeur : 2 450 F. Vendu : 1 800 F max. **Jean-Michel Bonavéra, 10, avenue de Fabron, 06200 Nice. Tél. : 93.44.08.38 après 18 h.**

Vds Atari 520 STF DF + souris + joystick + pistolet West Phaser + divers utilitaires originaux + 100 jeux. Prix : 2 300 F. **Michel Dutordoir, 11, place Gabriel-Faure, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.16.50.91.**

Vds Atari 520 STF(DF) en bon état + souris + prise Péritel + logiciels + joysticks. Le tout : entre 1 800 F et 2 000 F. Région Nord (sinon frais de port à votre charge). **Thierry Ketelers, 49 bis, route de Locre, 59270 Bailleul. Tél. : 28.49.07.73.**

Vds jeux sur Atari STE : Batman, Chase H.Q., Maniac Mansion, Storm Lord , Castle Warrior, Black Tiger, Klax. Prix : 100 à 150 F pièce. **Franck Boulakia, 62, allée Blancharde, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 60.12.02.64.**

Vds console Lynx + 4 jeux + chargeur de piles + garantie 8 mois pour les jeux. Valeur : 2 800 F. Vendu : 1 800 F. **Julien Vicq, 18, rue du Four à Choisy-le-Roi. Tél. : 48.52.42.64 après 20 h.**

Vds console Lynx + California Games + Gates of Zendocon. Etat neuf (août 90). Prix : 1 400 F à débattre. **Jean-Philippe Illarine, 3 C, rue des Blanchisseurs, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.68.19.**

Vds Lynx + 3 jeux (California Games, Blue Lighting, Gauntlet 3) + adaptateur + ComLynx sous garantie. Valeur : 2 400 F. Vendu : 1 990 F. **Willy Le Bot, 26, rue Vergniaud, 75013 Paris. Tél. : 45.88.05.77.**

Vds super jeux originaux sur ST. Midwinter : 150 F. Xybots : 110 F. Quête de l'Oiseau du Temps : 130 F. Extratime : 80 F. Meurtres à Venise : 110 F. Out Run : 100 F + autres jeux. **Roman Blancher, 73, bld de Magenta, 75010 Paris. Tél. : 45.23.17.19.**

Vds Atari 520 STF DF étendu à 1 méga + moniteur couleur SC 1425 + doc + 70 disks + revues. Très bon état. Le tout : 4 500 F à débattre. **John Leroy, 7, rue des Cytises, 62217 Tilloy-les-Mofflaines. Tél. : 21.58.97.78.**

Vds 520 STF + manette + boîte de rangement + souris + 35 disks + 5 originaux (Great Courts + Populous + Conflict Europe + Rugby etc.). Le tout en très bon état : 2 500 F ou échange contre CD-ROM Nec + jeux Nec. **Christophe Hoëppe, La Ruez-des-Jards, 37500 Cinats. Tél. : 47.95.92.98.**

Vds 520 STF étendu 1 méga + drive externe 3"1/2 + sélecteur de faces + souris ergonomique. Le tout en excellent état. Prix : 2 900 F + logiciels en cadeaux. Vds également logiciels ST originaux (Batman, Rock Star, F29, F16 etc.). **Xavier Girard, 11, rue Marx-Dormoy, 45400 Fleury sur Aubrais. Tél. : 38.86.79.52.**

Vds Atari 520 STF DF NR gonflé 1 méga + souris + tapis + 5 jeux originaux + 20 disks vierges + GFA Jumbo Pack + sélecteur de faces + revues. Prix : 2 900 F. **Vincent Soyez, 5, rue Antoine Lavoisier, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.30.09.**

Vds Atari 520 STF double face + souris + 95 disks remplis + 1 joystick + nombreuses revues. Excellent état : 2 800 F. **Nicolas Dislair. Tél. : 34.13.73.13 après 19 h.**

Vds 10 originaux pour ST + 30 disks vierges + la K7 Micromania + une boîte de 80 disks. Le tout : 900 F. **Ludovic Droniou, 14, rue Darlom, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.38.10.18.**

Vds 50 STF en très bon état, acheté fin 89 + souris + câbles + 2 joysticks (Crystal, Racemaker) + environ 40 jeux (Kick-Off 2, Sim City, Falcon etc.) + revue + utilitaires (Basic, dessin etc.). Le tout : 3 100 F port compris. **Christophe Rameix, 24130 St-Pierre d'Eyraud. Tél. : 53.27.84.80.**

Vds jeux sur STF dont Barbarian 2 : 80 F. **Patrice Viotti, 103, rue Paul Doumer, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : 45.98.82.55.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur + bons jeux + 2 manettes + téléchargeur. Super prix : 2 500 F. **Antoine Fléchet, 16, place Adolphe-Chérioux, 75015 Paris. Tél. : 48.56.87.08 le week-end.**

Vds Atari 520 STDF + moniteur couleur + 45 jeux (20 originaux) + 12 utilitaires + 25 disks vierges + 2 joysticks + souris + boîtier de rangement + 6 manuels + revues. Le tout : 4 500 F. **David Slakmon, 2, rue Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.70.92.56 heures de bureau.**

Vds Dungeon Master + Chaos (boîte d'origine avec notices) : 200 F. Vds aussi drive externe Cumana SF/DD (très peu servi) : 950 F. Freeboot : 80 F port non compris. **Thierry Colomba, La Forêt, 58500 Clamecy. Tél. : 86.27.24.51.**

Génial ! Vds Atari 520 STF + joystick + souris + docs + 20 super news dont Combo Racer, Kick Off 2, Satan, F29, Rock Star (et bien d'autres) ! + boîte de rangement. Le tout sous emballage à un prix imbattable de : 3 500 F. **Nicolas Bouquet, 2E, rue Notre-Dame-des-7-Douleurs, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.66.31.**

Vds imprimante Atari SMM804. Prix à débattre. **Frédéric Ferla, 20, avenue Toussaint-Sama, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.28.07.**

Stop affaire ! Vds Atari 520 STF + moniteur couleur + 7 mégatops (Explora 2, R-Type, DStrider, Maupiti, Dragons Breath, Hotl, Bat). Valeur du tout : 7 749 F. Vendu : 5 000 F + en cadeau 10 disks vierges + 1 joystick + 52 revues. **Nicolas Tréhoret, 107, rue du Port-Halliguen, 56170 Quiberon. Tél. : 97.50.07.51.**

Vds console Atari Lynx + California Games, Gates of Zendocon (état neuf). Le tout : 1 200 F. **Arnaud Labrégère, 31, rue d'Antony, 87000 Limoges. Tél. : 55.77.54.80.**

Vds Atari 50 STF double face + souris + 2 joysticks + prise Péritel + manuel + 90 disks + boîtes de rangement. Le tout en très bon état : 3 200 F. **Frédéric Bourret, 38, avenue Léonard-de-Vinci, 95470 Fosses. Tél. : 34.72.20.22.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur SC 1224. Garantie expiée il y a un mois mais 520 révisé. Le tout : 4 400 F. **Pierre Marneur, 17, rue de Villemeux-Marville, Moutier-Brulé, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.38.33.75.**

Vds Atari 520 ST DFNR, très bon état avec 2 souris + 2 joysticks + plus de 8 jeux dont beaucoup de news (F19, F29, P47, Double Dragon 2, Nord et Sud, Ninja Warriors, Tennis Cup, Xenon 2 etc.). Valeur : 5 000 F. Vendu : 2 790 F. **Philippe Verbeke, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds moniteur mono vert pour ST ou tout autre ordinateur avec prise Péritel : 600 F. **Miguel Goncalvès, 1, rue Paul Muller Simonis, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.66.19.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur, très bon état avec sélecteur de faces + nombreux jeux originaux dont Operation Stealth et Chaos Strikes Back + utilitaires + nombreuses démos + copieur + livre Basic + revues diverses. Prix : 4 500 F à débattre. **Bernard Karabin, 32, rue de la Lisique, 45120 Challette-sur-Loing. Tél. : 38.89.15.25.**

Vds console Lynx + alim. + Comelynx + California Games + Blue Lighting + Chip's Challenge + Electrocop. Le tout a moins d'un mois. Prix à débattre. **Serge Laurent, villa "Champs-Tisserand", 01440 Lingeat-Viriat. Tél. : 74.25.33.46. Urgent cause armée.**

Vds nombreux jeux originaux pour Atari ST dont Operation Stealth : 150 F. Maupiti Island : 100 F. Fire and Brimstone : 100 F. B.A.T. : 150 F etc. **Cyril Clairet, 11 bis, rue de la Convention, 93230 Romainville. Tél. : 48.40.67.39.**

Vds Atari 1040 STF + moniteur couleur 110 v avec adaptateur + logiciels musiques (ST Replay, Pro 24) + utilitaires (Mutil, GFA) + nombreux jeux (Klax, Kick Off) + docs + joysticks + câbles divers. Le tout : 5 000 F à débattre. **Louis Dupaigne, 70, rue Henri-Barbusse, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.53.51.**

Vds ou échange jeux sur 520 STF (Strider, Altered Beast, Tennis Cup, RVF Honda, Black Tiger, Ghouls 'n' Ghosts, etc.). Prix : 180 F pour 3 au choix ou en échanger un contre Ivanhoé, Chase H.Q. etc. Vds Kick-Off + Extra Time : 100 F. **Sébastien Génovèse, 6, rue des Romarins, 13220 Châteauneuf-les-Martigues. Tél. : 42.79.87.35 vers 19 h.**

Vds Atari 130 XE + sa console et 3 jeux + console Atari 2 600 + 3 jeux. Le tout : 900 F. **John Brunet, Chidrac n°1, Les Vergers-du-Levant, 63320 Champeix. Tél. : 73.71.15.07.**

Vds originaux sur ST : Indy Adventure, Operation Stealth, Full Metal Planet, Populous, compil "Les Justiciers". Prix : entre 130 F et 200 F selon jeux. Echange possible. Possède + de 50 jeux dont news. **Alexandre Matsis, 10, rue de la Libération, D3, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.87.85.**

Vends **fausses copies de tableaux**. Ecrire directement au Conservateur du musée du Louvre.

Vds originaux sur ST (Space Harrier, Out-Run, Ivanhoé, Star Ray, X-Out, Xenon, Star Goose, Black Lamp, Pac Mania, R-Type, Bomb Jack, Bombuzal, Gauntlet 2 etc.). Prix : moins de 100 F pièce. Urgent ! **Frédéric Montagnon, 5, avenue Daumesnil, 94160 St-Mandé. Tél. : 43.63.94.74.**

Vds Atari 520 ST DF (avril 89). Etat neuf, sous garantie + souris + câble + jeux originaux. Prix : 2 600 F. **Grégory Fillion. Tél. : 69.44.56.27.**

Vds 520 STF DF (bon état + 50 jeux (hits et news) + environ 25 utilitaires (copieurs, émulateur PC, musique, dessin etc.) + multiface ST + rallonge joystick + tapis souris + manuels + mags + Péritel. Prix : 3 200 F. **Nicolas Dault, 88, rue Armand-Silvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.44.36.**

Vds logiciels pour 520 STF STE : jeux, musique, démos, utilitaires (oldies et news). Liste sur demande. Réponse et expédition très rapide. Prix très intéressant. **Gérard Conche. Tél. : 55.24.40.34 en province.**

Vds originaux pour ST : Quête de l'Oiseau du Temps, After Burner, Starglider 2, Kult, Midwinter, Populous, Teenage Queen et Stormtrooper. **Christophe Basire, 13, rue du Maréchal-Galliéni, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.34.58.**

Vds originaux sur STF DF : Indy Adventure, Batman et After Burner (250 F pièce), Street Fighter, New Zealand Story et Ivanhoé (190 F pièce), Airball Construction (220 F), Rainbow Island (200 F), F29 (230 F.). **Sébastien Requena, 12, allée du Pdt-Kennedy, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.78.38 après 19 h 45.**

Vds Lynx + 4 jeux : 1 400 F. 20 jeux pour Nec : 250 F pièce. **David Blanchet, 7, rue Guerrin, 77300 Fontainebleau. Tél. : 64.22.67.93.**

Vds Atari ST + une quinzaine de jeux. Prix à débattre (environ 2 800 F.). **Laurent Lagrée, 261, avenue Henri-Matisse, 06140 Vence. Tél. : 93.24.08.25 à partir de 18 h.**

Vds Lynx + 2 jeux : California Games et Electrocop achetés au mois d'août. Prix : 1 200 F. **Frédéric Moullec, 18-20, avenue Raymond-Raydiguet, 94210 St-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.83.18.68.**

Vds 520 STF DF (89) + moniteur couleur + 2 manettes + originaux + 10 news (au choix). Le tout état neuf : 3 700 F. **Francis Corrège, 101, rue du Général-De-Gaulle, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.15.47.98 (dom) ou 60.26.24.46 (bur).**

Vds console Atari 2600 + manette + 11 jeux. Valeur : 1 700 F. Vendu : 1 150 F ou échange contre Sega Master System + 4 jeux. **Loïc Loiselet, La Mate à la Cane, 40, rue St-Bonnet, 77170 La Chapelle-Rablais. Tél. : 64.08.49.49.**

Vds nombreux jeux originaux sur Atari 520 STF. Liste sur demande. Joindre timbre avec enveloppe + adresse. **Olivier Cottu, 1, route de Belleuse, 80160 Conty. Tél. : 22.41.28.19.**

Vds 1040 STE sous garantie (janv. 90) + 150 disks + sélecteur de faces + 2 joysticks + boîte de rangement + rallonge souris + une imprimante Star couleur LC10 + papier. Le tout : 5 000 F à débattre. **Alain Palermo, 254, rue du Scarabée, 30000 Nîmes. Tél. : 66.26.11.22.**

Vds ou échange nombreux jeux sur ST. **Gilles Raymond, 34, bld St-Marcel, 75005 Paris. Tél. : 43.31.66.92.**

Vds STF DF + drive 5"1/4 + drive 3"1/2 + digit. de son + originaux + livres + souris : 3 500 F. Cause double emploi. Vds aussi nombreux jeux sur ST et Amiga. **Fabrice Bajolais, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds Atari Mega ST1 + moniteur mono + couleur + doubleur vidéo + lecteur 5"1/4, 720 Ko + support écran + 2 joysticks. Le tout en très bon état : 6 000 F. **Xavier Le Duff, 1, rue A.-Maillol, 75015 Paris. Tél. : 43.27.80.32.**

Vds Atari 520 STE jamais servi + souris + jeux (Bat, Hound of Shadow, Double Dragon 2), garantie encore valable. Prix : 2 500 F. **Maxime Le Douaron, 400, avenue Henri-Giraud, 06140 Vence. Tél. : 93.58.79.85. Nice et sa région uniquement.**

Vds 1040 STF + joystick + nombreux jeux (Operation Stealth, Sim City, Twin World, X-Out) + utilitaires + souris. Le tout en très bon état : 3 650 F. **Laurent Grespier, 16 bis, rue du Progrès, 78220 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.14.62.15.**

Vds console Atari 2600 en bon état + 5 jeux (Space Invaders, Mario Bros etc.) + 2 joysticks. Prix : 445 F ou 50 F chaque jeu ou échange le tout contre une console Nintendo ou une Sega. **Jean-Pedro Paradinha, 80, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : 48.56.18.84.**

Vds console Lynx Atari + 6 jeux (Electrocop, Blue Lighting, Gauntlet, Gates of Zendocon, Chip's Challenge, California Games) acheté le 16/6/90. Prix : 1 300 F. **Manuel Dejésus, 93, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.47.36.**

Vds 520 STF + écran SC1224 + imprimante couleur LC10 + joysticks + souris + 120 jeux + nombreux utilitaires + revue + 2 boîtes de rangement. Prix : 6 500 F. **Alexandre Schubnel. Tél. : 45.26.99.43 sur région parisienne.**

Vds console Atari 2600 + 5 jeux. Valeur : 1 000 F. Vendu : 500 F. Possibilité de vente séparée. **Nicolas Crepet, 29, rue du Capitaine, 33260 La Teste. Tél. : 56.54.49.42.**

Vds Atari 520 STF + disks (GFA Basic et compilateur 3.03, Quartet + musiques digits 4 voies + nombreux utilitaires + jeux). Prix : 1 800 F. Région Nantes. **Frédéric Guigand, 53, avenue des Grands-Bois, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.40.45.51.**

COMMODORE

Vds programmes pour Amiga. Possède news (The Plague, Unreal etc.). Possibilité d'échanges. **Michaël Dejancourt, 25, rue Pierre et Marie-Curie, 60510 Bresles.**

Vds jeux originaux pour Amiga : Beach Volley, Operation Thunderbolt, Les Incorruptibles, Chase H.Q., Ghostbusters 2. Prix : 80 F pièce ou 130 F les deux ou 300 F les 5. Valeur reélle d'un jeu : 300 F et +. **Olivier Munoz, quartier "Les Moisseaux", 73200 Monthion. Tél. : 79.38.47.19.**

Vds Amiga 2000 B + moniteur 1084 + 2ème drive interne + 2 genlocks GST 30XP + imprimantes LC 10 couleur + très nombreux originaux dont Vidéo Generic Master, Provideo Plus. Le tout en excellent état. Prix : 20 000 F. Vente séparée possible. **Laurent. Tél. : 48.35.11.35 région parisienne.**

Vds jeux originaux sur Amiga (Shadow of the Beast, Loom, Infestation, Turrican, It Came from the Desert, Twinworld, Starglider 2, Lancaster, Rocket Rangers, Midwinter, Rock Star, Gee Bee Air Rally etc.). Prix : de 80 F à 120 F. **Claude Ollivier, La Grande Plaine, bât. A3, bld des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds C64 (défectueux cordon TV) + lecteur K7 + joystick + nombreux jeux + Tool 64 + notice origine (Silent Service, Germany 85, Starglider etc.) + revue (Tilt, livres de programme). Faire offre. **Benoît Vasseur, 65, rue du général-De-Gaulle, Groffien 62600 Berck. Tél. : 21.09.41.57.**

Vds jeux originaux pour Amiga : Dynasty War (180 F) + anciennes revues (le prix se situant autour de 10 F). **Alexandre Germain, 16, rue Lenôtre, 57050 Metz. Tél. : 87.32.56.05.**

Vds extension mémoire pour Amiga + jeux. **Stéphane Henry, Le Long Bois, 50630 Quetchou. Tél. : 33.54.22.16 le week-end.**

Vds Amiga 2000, revisé 6 nov. 89, RAM 3 Mo + moniteur couleur 1064, GST, Gold, Fbio, GFA Basic, Digiview, Digipaint + 10 disks 3"1/2 + imprimante Nec P7 + couleur + 6 rubans couleurs + manuels + cordons. Valeur : 41 000 F. Vendu : 32 000 F. **Jean-Pierre Ancelin, 16, rue des Bosquets, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.74.11.52.**

Vds Amiga 1000 + moniteur couleur + drive externe : 4 500 F. Extension 2 Mo pour Amiga 1000 : 3 500 F. Le tout : 7 000 F. **Philippe Jacquard, Domangeville, 57530 Courcelles-Chaussy. Tél. : 87.64.44.75.**

Vds lecteur disks 1541 pour C64 : 800 F à débattre. Très bon état et peu servi. **Christophe Rousseau, 156, rue Léon-Blum, 59390 Lys-lez-Lannoy. Tél. : 20.80.57.48.**

Vds Tennis Cup : 170 F. Kick Off : 100 F. Cosmic Pirate : 80 F. Les jeux sont fournis avec notices et jaquettes. Port compris. **Etienne Arnaud-Dopff, 1, route de Colmar, 68340 Riquewihr. Tél. : 89.47.88.57.**

Vds Amiga 1000 + moniteur couleur + souris + 2 joysticks + nombreux jeux + news + utilitaires + logiciels de dessin et de musique + 50 disks vierges. Prix : 5 000 F à débattre. **Laurent Arnoux, 54, impasse de la Plaine, 73130 St-Etienne-de-Cuines. Tél. : 79.56.24.41.**

Vds Amiga 500 version 1.2 + moniteur couleur 1084 S + 1 manette + livres + Arkanoid 2 + Mach 3 + disquettes. Prix : 6 000 F. **Jean-Jacques Lalaurie, 278, avenue Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : 43.43.76.41.**

Vds jeux originaux sur Amiga : Ninja Spirit, Othello Killer, Chess Player, Ghostbusters, 4 x 4 Off Road Racing, Operation Thunderbolt, Hillsfar, 89, La Révolution Française, Golf Miniature, Super Ski. Chaque jeu : 100 F. **Muriel Balloti, 30, bld Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.25.63.**

Vds ou échange softs sur Amiga à prix très modestes. **Olivier Gignoux, 21, allée du Colporteur, 38340 Vareppe. Tél. : 76.50.01.55.**

Vds C128 D jamais servi (sans écran) + 1 jeu (California Games) + écran Amiga 1084. Très bon état : 1 300 F. Commodore seul : 1 100 F à débattre. **John Massenavette, Le Levry-Ayze, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.26.12.**

Vds Amiga 2000 + moniteur couleur stéréo + lecteur externe 3"1/2 + souris neuve + joystick + logiciels (dont jeux). **Stéphane Milot, 4, square de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.51.57.42 après 18 h.**

Vds Amiga 500 + joysticks (1 Navigator et un infrarouge) + 130 disks (jeux et utilitaires, musiques) + livres d'information + boîte de rangement. Prix : 4 000 F à débattre. **Nicolas Servel, La Tovière, 04400 Pra-Loup. Tél. : 92.84.11.96.**

Vds Amiga 500 très bon état + 2 joysticks + tapis souris + 160 jeux + boîte de rangement + journaux. Le tout : 4 250 F. **Arnauld Mistral-Bernard, 48, avenue du Pdt-Wilson, 75016 Paris. Tél. : 47.27.86.15.**

Vds Amiga 500 + extension avec horloge + drive externe + joystick + une cinquantaine de news + Péritel + démos. Le tout au prix sacrifié de : 4 500 F. Y'en aura pas pour tout le monde ! **Frédérik Pinchon. Tél. : 34.16.44.64 région parisienne (Val d'Oise).**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur stéréo 1084 + 140 disks (très nombreux jeux) + 3 joysticks + souris + tapis à souris + copieurs. Le tout en excellent état, aucun défaut : 5 300 F. **Naïm Emam, 1, allée des Châtaigniers, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.39.96 après 18 h.**

Vds cartouche Powercartridge sur C64. Elle permet de copier tout les programmes sans exception + Assembleur-Désassembleur, fonction turbo etc. Prix d'achat : 400 F. Vendu : 250 F. Etat neuf. **Philippe ou Frédéric Rault, 11, lotissement Le Coteau, 33360 Latresne. Tél. : 56.20.61.48.**

Vds Amiga 500 (révisé juin 90) + A501 + drive 3"1/2 externe + moniteur couleur + souris neuve + joysticks + docs (A501 et drive sous garantie). Le tout : 6 500 F ou séparément avec en plus un cadeau surprise. **Franck Journée, route de Plombières, 88220 Xertigny. Tél. : 29.30.15.73.**

Vds originaux sur Amiga : Unreal, Beast 1 : 50 F pièce. Rainbow Island, Beach Volley, Barbarian 2, Midnight Resistance : 100 F pièce. **Richard Rodriguez, 11, allée de Beziers, 69190 St-Fons. Tél. : 78.67.95.17.**

Vds C64 + drive 1541 + lecteur K7 + 2 joysticks + reset + imprimante Commodore + 14 livres + plus de 1000 jeux + boîtes de rangement etc. Le tout : 2 650 Fr. ou 640 Fs à débattre. **Raphaël Gehret, Bioleaz, 12, 2023 Gargier, Suisse. Tél. : 038.55.26.94.**

Vds Amiga 500 + A501 + Péritel + second drive 3"1/2 + jeux + utilitaires + souris. Prix : 4 000 F. **Anthony Baucher, 242, avenue du Général-De-Gaulle, 18000 Bourges.**

Vds A500 + souris + jeux + manuels + cordon Péritel + joystick : 3 000 F ou échange contre MSX2+ Panasonic, 256 Ko + cartouche Space Mandon. Recherche correspondants MSX2+. **Jocelyn Cornet. Tél. : 21.35.59.83 après 18 h, en province.**

Vds jeux pour Amiga dont Populous avec notice et emballage : 150 F. **Renaud Aigoin, 33, rue Chevreau, 75020 Paris. Tél. : 46.36.57.78.**

Vds Amiga 500 + tapis souris + joysticks + câble Péritel + nombreux jeux. Le tout : 2 500 F.

Vds C128 + lecteur 1570 + lecteur K7 + joystick + nombreux jeux (K7 et disks) + manuels + nombreux livres + câbles + revues + utilitaires : 2 600 F à débattre. Urgent ! **Olivier Reynaud, 15, route de Lyon, 69740 Génas. Tél. : 78.40.18.75.**

Vds Amiga 500 + extension 1 méga + drive externe + moniteur couleur Commodore + 2 joysticks dont 1 Cobra + 600 disks (jeux et utilitaires) + livres. Valeur : 16 000 F. Vendu : 8 000 F. **Sylvain Perret, 24, rue Ramus, 75020 Paris. Tél. : 47.97.28.27.**

MSX

Vds cartouches et K7 pour MSX (Super Laydock, North Sea Helicopter, Choplifter, Squadron, Ace of Aces). Prix à débattre. **Frédéric Dhôme, 44, rue Bayen, 75017 Paris. Tél. : 45.72.65.91.**

Vds cartouches pour MSX2 : Yie Ar Kung Fu 2, Maze of Galious : 70 F pièce ou 130 F les deux. La K7 Sorcery : 20 F ou le tout : 145 F. **Lahbib Ziadi, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles. Tél. : 39.54.47.79.**

Vds Vampire Killer sur MSX2 jamais utilisé, emballage d'origine : 150 F. **Dominique Robert, 4, l'Esterel Val-St-André, 13100 Aix-en-Provence.**

Vds MSX CX5M2 + cartouches : 1 300 F frais de port compris. **Emmanuel Ciancimino. Tél. : 20.60.19.06.**

Vds jeux en K7 et cartouches pour MSX à prix intéressants. Liste sur simple demande. Réponse assurée. **Virgile Thiry, 5, rue Pierre-Pouteau, 41500 Suèvres. Tél. : 54.87.81.55 à partir de 19 h.**

Vds jeux MSX. Aliens : 200 F. Hyper Rally : 150 F. Chiller (K7) : 30 F. **Philippe Sliwinski, 52, rue de l'Escaut, 59111 Bouchain. Tél. : 27.34.88.84.**

Vds moniteur mono Philips : 500 F. Vds également de nombreux jeux (31) MSX dont The Games Collection N°2 (Defcon, Red Lights of Amsterdam, Chopper 2, Final Countdown etc.) + Super Rambo Special + Yie Ar Kung-Fu 2 + Tennis + Nemesis + Penguin Adventure + Knightmare etc.). L'ensemble : 1 100 F ou le jeu de 100 à 150 F. **Farid Hassaïne, 19, square Jean-Mermoz, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.07.18.**

Vds MSX2 Sony HB 700 + lecteur de disks intégré 3"1/2 + lecteur de K7 + jeux sur K7 + cartouches mégarom (Laydock, Garyu-O, Androgynus, King's Valley 2, Usas etc.) + joysticks. Le tout : 1 000 F. **Steve Vetaire, 196, rue Marcel-Hartmann, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.72.17.09.**

Vds **gogues** pour avoir Monet.

Vds Sony HB700 MSX2 équipé d'Eprom + 2ème drive + SCC intégré + nombreux jeux (Quartz, Space Manbow, SD Snatcher etc.). Prix : 2 600 F. Vds aussi console SuperGrafx + jeux. **Sylvain. Tél. : 42.23.95.73 après 19 h . Paris.**

Vds MSX2 Philips VG 8235 + lecteur externe de K7 + jeux (K7 + cartouches) + livres et revues MSX. Le tout : 2 500 F à débattre. **Jonathan Pentel, 6, rue Charles-Pathé, 94300 Vincennes. Tél. : 48.08.70.77 après 17 h.**

Vds MSX2 en très bon état + 50 disks de jeux et utilitaires : 1 950 F. Vds imprimante PRN-C41 pour MSX en très bon état : 750 F. Le tout : 2 500 F. **Olivier Fléchon, TS2 Lah-de-Lyon, Dardilly, 13, chemin des Bruyères, 69570 Dardilly.**

Vds MSX1 + 8 cartouches + 11 K7 + compilation de 33 jeux + revues + livres + joysticks. Possibilité de vente séparée. Prix : 2 000 F. **Fabrice Bosset, 9, rue Picot, 83000 Toulon. Tél. : 94.91.74.88 après 18 h.**

Vds MSX2 Philips VG8235 + 1 manette + 200 jeux et utilitaires. Le tout en très bon état : 2 500 F à débattre. **Yann Planchais, champ des Plagnes, 24340 Mareuil. Tél. : 53.60.96.40 le week-end à partir de 20 h.**

Vds cartouches pour MSX (Space Manbow, Strategic Confrontation, Konami Collection 4 etc.) + matériels (tablette graphique, joystick infra-rouge, souris, clavier music etc.). **Jean-Jacques Django, 9, avenue d'Arches, 08000 Charleville-Mézières.**

Vds MSX2 Philips VG8235 + moniteur couleur + manuels + livre Basic + 17 cartouches (Metal Gear, Usas, Salamander, Quinpl, Games Master etc.) + The Games Collection 1 et 2 + 2 manettes + Music Module + disquettes. Prix : 4 500 F. **Stéphane Caillard, 7, rue Jean-Macé, résidence Chambord, appt 175, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.77.48.44 après 18 h.**

Vds jeux sur MSX : Hypersports 1, Vaxol, Tennis, Road Fighter, Rollerball. **Jérôme Person, 5, chemin de l'Armée, 51200 Chouilly. Tél. : 26.55.40.09.**

Vds MSX2 Philips, disquette double face + programmes utilitaires + jeux avec Track Ball. Le tout : 2 200 F. **Olivier Lyonnard, 29, rue Ramey, 75018 Paris. Tél. : 42.54.32.84 après 20 h.**

Vds MSX1 Sony HB501F + 42 jeux + 1 digitaliseur (logiciel) : 1 000 F. Vds également Spectrum+2 avec 36 jeux pour : 1 000 F. **Jérôme Daloz, 546, La Sauvegarde, La Duchère, 69009 Lyon. Tél. : 78.66.09.12 après 18 h 30. Uniquement dans le Rhône.**

Vds MSX2 NMS8255 (2x720 Ko) + moniteur couleur + souris + Music Module + imprimante 1421 + nombreux jeux dont news + revues + docs. Le tout : 4 200 F. Vente séparée possible. **Cyril Gabon, avenue de la République, 07110 Largentière. Tél. : 75.39.11.14.**

Vds MSX + 32 jeux (K7) + 4 cartouches (Konami's Football, Golvellius etc.) : 550 F à débattre. **David Pillard, ZI Nord Les Basses-Vallières, 69530 Brignais. Tél. : 72.31.00.02.**

Vds MSX2 Philips 8250 + Vampire Killer + Usas + Nemesis + L'Oiseau de Feu + Contra + The Games Collection + Home Office 2 + MSX2 Basic + MSX Dos + manette. Prix à débattre. **Anthony Thobié, 10, rue du Pinson, 44160 Pontchâteau. Tél. : 40.88.17.17.**

Vds MSX Canon 64 Ko + lecteur K7 + K7 et livres : 1 000 F. Imprimante Philips, qualité courrier : 1 600 F. Téléviseur couleur 40 cm : 1 800 F. L'ensemble : 4 000 F. **Alain Arnaud, 36, rue de Gimont, 37150 Blère. Tél. : 47.30.31.47.**

Offre MSX2 Sony HB700F, 720 Ko, RAM 256 K, MSX Dos et Musical Midi et autres + synthé Yamaha SFG05 + Composer + Voicing, K7, jeux, livres, revues : 3 500 F. **Daniel Cochet, 29, rue des Tournebelles, 49000 Angers. Tél. : 41.66.72.54 après 20 h.**

Vds MSX Canon V20 + moniteur mono + lecteur K7 + jeux K7 et cartouches. Prix : 1 500 F. Recherche Sony HB700F en très bon état. **Christophe Guyonnet, Puy Bouillard, Chazemais, 03370 Viplaix. Tél. : 70.06.58.47.**

Vds K7 pour MSX. Ace of Aces : 40 F. K7 listings : 30 F. Fly Boat + Intérieur : 40 F. MSX Text en cartouche, jamais servi. Valeur : 490 F. Vendu : 150 F. Vampire Killer : 100 F. Le tout : 400 F. Urgent ! **Félix Dufour, 2, rue des Acacias, 68560 Hirsingue. Tél. : 89.07.12.96.**

Vds MSX2 Philips NMS 82255 (2 drives), très bon état + Péritel + manuels d'utilisation, Dos et utilitaires Philips : 2 300 F. **Laurent Brustolin, 31, rue des Amandiers, 84310 Morières. Tél. : 90.83.82.52 le week-end.**

Vds matériel MSX1 et 2 + nombreux jeux + revues + trucs + souris + moniteur mono (500 F.). Faire offre. Cherche également contacts sur MSX2. **Vincent Kiefer, 8, esplanade Salvador Allende, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.61.96.59.**

Vds MSX2 HBF700 Sony + 80 disks + mégaroms 1 et 2 + revues + table traçante Sony, + joysticks MSX + boîte de rangement. Prix : 3 000 F ferme. **Jean Poteau, 104, rue Massena, 59800 Lille. Tél. : 20.30.79.43.**

Vds MSX2 Philips 8235 + joystick + livres (10) + imprimante VW0010 + souris + drive externe double face + jeux en disks et cartouches. Etat neuf : 3 000 F. **François Marano, 36 A, rue de Verdun, 57100 Thionville. Tél. : 82.88.19.79.**

Vds MSX2 Sony HB 700F (Eprom + Socc + ventilateur intégrés) + nombreux softs : 2 500 F à débattre. **Jérôme Gautier, 8, rue de la Forge, 91160 Longjumeau. Tél. : 69.34.21.54 après 18 h.**

VRAI/FAUX
SOLUTIONS

1) Coktel Vision/Tomahawk prépare actuellement **Geisha**, un soft érotique digne de ce nom où l'on découvrira un peep-show holographique.

2) **Mouse Master** est un jeu où l'on retrouve Tom et Jerry.

3) Dans la rubrique **Sex Machines** du numéro 34, Eric Satyre énonçait les trois règles essentielles de l'amour à la russe.

4) La nouvelle console **Amstrad GX 400** (ainsi que les nouveaux ordinateurs 464 et 6128 Plus) permet d'afficher 16 couleurs simultanées à l'écran.

5) Le nouveau directeur de **Commodore** France porte le même prénom que Georges Brize.

6) Dans le numéro 33, l'immonde **Professeur Choron** conseillait à un lecteur d'égorger sa petite sœur (qui l'empêchait de brancher sa console sur la télé familiale car elle voulait regarder Dorothée).

NEC

Vds Nec PC Engine Core Grafx, toute neuve, emballage d'origine + 1 jeu : 990 F. **Dominique Brunson, 11, allée des Bourgognes, 60500 Chantilly. Tél. : 44.28.10.28 heures de bureau.**

Vds Nec + 5 jeux (Power Drift, Kung-Fu, Dragon Spirit, Galaga, Vigilante) + manette + doubleur acheté le 3 mars 90, garanti 2 ans. Prix : 2 200 F. **Frédéric Dupuy, 140, route de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.48.96.41.**

Vds console Core Grafx gagnée sur minitel. Etat neuf, jamais servi, encore sous plastique. Vendue sans jeux : 800 F. **Sébastien Lecharpentier, 42, avenue du Général-De-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.68.24.44.**

Vds Nec Super Grafx, 60 hz + 5 jeux : 2 400 F. Vds Lynx + California Games + Blue Lighting + Gates of Zendocan : 1 400 F. **Pascal Pambrun, 6, rue St-Denis, 95110 Sannois. Tél. : 34.11.39.57 après 20 h.**

Vds jeux Nec : Drop Rock, état neuf : 190 F au lieu de 399 F. **Laurent Rettig, chemin de la Dame, route d'Alès, 30170 St-Hippolyte-du-Fort. Tél. : 66.77.24.59 après 20 h.**

Vds 5 jeux Nec (Shinobi, Blodia, Ninja Spirit, Rock On, Image Fight). Le tout : 1 200 F ou entre 250 F et 300 F pièce. **Jean-François Boyer, 7, allée des Boutons-d'Or, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.52.21.**

Vds PC Engine + CD-rom + 8 jeux (Wonderboy 3 etc.). Valeur : 8 000 F. Vendu : 3 500 F. Achète revues japonaises. **Christophe Valtier, 2 bis, rue du Vert Bois, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.98.42.**

Vds PC Engine + 4 jeux : 1 500 F ou échange contre une mégadrive. Echange aussi jeux Nec contre autre jeux Nec ou contre jeux Mega Drive. **Lucien Houessou, rue Molière, résidence Ravel, 59430 St-Pol-sur-Mer. Tél. : 28.60.83.77.**

Vds PC Engine + correcteur de couleur + 1 jeu : 1 000 F ou échange contre MSX2 en bon état. Garantie jusqu'en octobre 90. **Région Gard si possible. Tél. : 66.26.80.00.**

Vds Nec PC Engine + jeux (Barumba, Power Drift, Tiger Road) + manette. Très bon état : 1 950 F (port compris). Vds également Formation Soccer : 300 F. **Bernard Kazimierczak, 16, bld de l'Esplanade, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.72.21.**

Vds console Nec + 2 jeux : Gunhed et Honey in the Sky. Prix : 1 500 F. Achetés mars 90. **Olvier Guiguet, 17, place St-Germain-des-Longs-Prés, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.08.05.06.**

Vds jeux Nec : Vigilante, Wonderboy 2, R-Type, Beball, Son Son 2, Mister Heli, Baseball (Namco). Prix : 200 F à 300 F pièce ou 400 F les deux. **Frédéric Dufresne, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.32.92 après 20 h.**

Vds, échange et achète jeux Nec. Possède Ninja Spirit, Hell Explorer, Down Load, Image Fight, Super Foolishman, Ordyne, Heavy Unit, Robot Kid, Chase H.Q., Formation Soccer etc. Vds aussi Nec 50 Hz (4/90) : 1 200 F. **Djamel Djenadi, 13, impasse du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43.52.15.13.**

Vds jeux pour Super Grafx. Granzort : 299 F. Ghouls'n' Ghosts : 399 F. **Fabrice Naullau, 6, allée des Petits-Bois, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.62.33.**

Vds PC Kid, Red Alert, Kung-Fu, Vigilante, Wonderboy 2, Tiger Road, Valis 2, Splatterhouse, Bloody Wolf, Shinobi, Basket et d'autres jeux cartes : 350 F maximum à débattre. **Jean-Sébastien Leplus-Habeneck, 21, rue Lacombe, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.77.14.**

NINTENDO

Vds console Nintendo (89), bon état + Mario Bros 1, Punch Out, Castelvania 1 et 2, Kung Fu, Top Gun, Zelda 1. Valeur : 3 050 F. Vendu : 1 800 F à débattre. **Yann Beuzelin, 2, allée de la Pépinière, 95300 Pontoise. Tél. : 30.32.15.30.**

Vds Nintendo + 17 jeux (Mario 1 et 2, Zelda 2, Life Force, Castelvania 1 et 2, Megaman, Track and Field 2 etc.) + Nes Adv. Valeur : 7 100 F. Vendus : 3 500 F. 1 jeu : 200 F. La manette : 200 F. Le tout en très bon état. **Thomas Fleischmann, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Décines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds console Nintendo luxe + pistolet + robot + 2 jeux : 900 F. Vds 17 jeux (Zelda 1, 2, Mario Bros 1, 2, Trojan etc.). Prix : 190 F ou 290 F le jeu. Vds Nes Adv : 220 F. Nes Max : 150 F. Le tout : 4 000 F. **Jacadi Rabillard, 58, rue du Général-De-Gaulle, 78120 Rambouillet. Tél. : 34.83.86.96.**

Vds Nintendo + 4 jeux : 1 200 F. **Dany Guedj, 4, le Passage d'Armagnac, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.99.87.**

Vds manette Nes Advantage : 300 F. Jeux (Zelda 1 et 2, Mario 1 et 2, Rygar, Castelvania 1 et 2, Lifeforce et plein d'autres). Prix : de 220 F à 300 F ou les 13 jeux : 2 600 F. **Alexandre Delalonde, 14, chemin des Meuniers, 91320 Wissous. Tél. : 60.11.56.95 entre 17 h 30 et 20 h.**

Vds joystick infrarouge Freedom Stick pour Nintendo : 300 F. Ghost'n Goblins : 150 F. Tiger Heli : 150 F. Top Gun : 150 F. Donkey Kong : 100 F. Hogan's Alley : 100 F. Robot Nintendo : 250 F. Le tout : 1 000 F. **Didier Pienne, appt 31, bât. Aureliaz, rue du Jardin-de-l'Arc, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.55.10.12 après 18 h.**

Vds console Nintendo + 10 jeux (Dragon Spirit + jeux japonais + Simon's Quest, Metal Gear, Rush'n attack etc.) + adaptateur. Valeur : 5 550 F. Vendus : 3 000 F ou échange contre Megadrive + jeux. **Jean-Sébastien Gaindorge. Tél. : 37.30.04.55.**

Vds console Nintendo avec 2 manettes + 5 jeux Le tout : 1 100 F. Vds également jeux : 120 F le jeu. **Christophe Méri, 9, rue Esquirol, 75013 Paris. Tél. : 45.85.91.98 après 18 h 40.**

Vds console Nintendo + pistolet + robot + tapis vidéo aérobic + 2 manettes + 9 jeux (Rygar, Goonies, Mario Bros 1, Zelda, Kid Icarus, Section Z, Athletic World, Gyromite, Duck Hunt). Valeur : 4 580 F. Vendu : 2 950 F. **Mathieu Brack, 116, rue des Moulins, 94120 Fontenay. Tél. : 48.73.82.19.**

Vds jeux sur console Nintendo : Super Mario 1 et 2 + Goonies 2 et Kid Icarus (K7 en bon état). Vendus : entre 200 F et 250 F. **Yannick Gombart. Tél. : 54.20.71.60 province.**

Vds console Nintendo + manettes + Nes Advantage + 5 jeux (Gradius, Lifeforce, Megaman, Goonies 2, Metal Gear) + revue Nintendo + inscription au club Nintendo pour 1 an gratuite. Le tout en très bon état. Vendu : 2 500 F. **Nicolas Giovannangeli, 39, rue du Pont-Amar, 91080 Courcouronnes. Tél. : 60.77.37.25.**

Vds console Nintendo, état neuf + 2 manettes + robot + pistolet + 13 jeux. Valeur : 5 800 F. Vendu : 3 000 F. Possibilité de vente séparée des jeux (Castlevania 2, Zelda 1 et 2, Kid Icarus, Metal Gear). Urgent ! **Yann Creignou, 45, rue du Foix, "La Commanderie", 41000 Blois. Tél. : 54.78.63.43.**

Vds 10 jeux Nintendo (Super Mario 1 et 2, Castlevania 1 et 2, Kid Icarus, Trojan, Megaman, Zelda 2, Rygar, Metroid). Prix : 250 F pièce. Vds également console Nintendo : 500 F (possibilité de vendre console + quelques cartouches). **Grégory Goldberg, 18, allée du Cléau, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 60.12.35.83.**

Vds console Entertainement System Nintendo + manettes appropriées + 4 jeux (Super Mario Bros + Gradius + Rush'n Attack + Top Gun) + prise Péritel + transformateur. Le tout : 1 500 F à débattre. Très bon état et sous garantie. **Jean-François Bodet, 1, rue Gouilliard, 80500 Montdidier. Tél. : 22.78.18.74.**

Vds console Nintendo (état neuf) + 15 jeux dont Rygar, Castlevania, Megaman + Phaser. Le tout : 4 200 F. **Simon Follain, 41 ter, allée des Acacias, 94310 Orly. Tél. : 48.52.96.31.**

Vds 17 jeux Nintendo (Dragonball, Rygar, Castlevania 1 et 2, Cobra Triangle, SMB, Metroïd, Wrestelvania, Wizard and Warror, Rad Racer, Gradius, Kung-Fu, Alpha Mission etc.). Prix : 250 F pièce. Robot : 350 F. Zapper : 250 F et jeux (Duck Hunt, Gyromite). **Sébastien François, Les Veyans-de-St-Cézaire, 06530 Peymenade. Tél. : 93.09.98.03.**

Vds console Nintendo et vieux jeux + jeux Nec PC Engine (possibilité d'échanges). Pas sérieux s'abstenir. **Julien Lombard, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + pistolet + robot + 7 jeux (Kung-Fu, Megaman, Pro Wrestling, Punch Out etc.). Valeur : 2 000 F. **Thomas Benchoam, 258, cours Lafayette, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.21.77 après 18 h.**

Vds console Nintendo + 7 jeux (Mario 1, Popeye, Punch-Out, Kung-Fu, Kid Icarus, Ghost'n Goblins, Simon's Quest) + manette Nes Advantage. Le tout : 1 700 F ou 100 F de moins que les jeux neufs. Vds également revues et solutions. **Pierre Vadvin, 147, bld Auguste-Blanqui, 75013 Paris. Tél. : 45.65.30.17.**

Vds Metal Gear : 140 F. Kung-Fu : 110 F. Pro Wrestling : 120 F. Megaman : 140 F. Punch-Out : 130 F. Section Z : 140 F. Super Mario 2 : 130 F. Track and Field 2 : 150 F. Ikari Warriors : 120 F. Ghost'n Goblins : 130 F. Duck Hunt + pistolet : 200 F. 2 K7 : 200 F. **Jérémy Sylvestre, villa Marie-Jeanne, allée des Cigales, 13600 Ceyreste. Tél. : 42.08.96.00.**

Boucher vend au Musée des Armées **l'habit d'Hoche**. Faire des Joffre au journal.

Vds jeux Nintendo : Rad Racer + Mario 1 + Golf + Urban Champion + Rush'n attack : 200 F pièce. **Damien Bischoff, 124, bld John-Kennedy, 91100 Corbeil-Essonne. Tél. : 64.96.68.30.**

Vds jeux Nintendo : Zelda, Trojan, Mach Rider, Super Mario 2, Kung-Fu, Gradius, Tennis, Pro Wrestling, Castlevania, Punch-Out, Kid Icarus. Prix : 100 F pièce. Le tout : 1 000 F ou échange avec d'autres jeux. Etat neuf. Vds Duck Hunt + pistolet : 150 F. Gyromite + robot : 200 F. **Virgile Stulmuller, 40, rue du Lt Jean-de-Loisy, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.56.60.15.**

Vds Tennis et Ikari Warriors : 150 F pièce. **David Chiavento, 32, bld de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. : 60.48.53.30.**

Vds console Nintendo + jeux (Gradius, Super Mario Bros 1, Rush'n Attack, Solomon's Key). Valeur : 2 200 F. Vendu : 1 800 F. Très bon état. **Jean-Pierre Nosella, 2, rue Verlaine à Talange. Tél. : 87.71.51.73 après 18 h.**

Vds Super Mario 2 : 300 F. Metal Gear : 270 F ou échange contre Megaman 1 ou 2 ou Ninja Turtles. **Pierre Bénito, Les Bois à Chatillon-sur-Cluze.**

Vds Megaman : 300 F. Super Mario 1 : 250 F. Zelda 2 : 300 F. Kung-Fu : 250 F. Rush'n Attack : 300 F. Punch-Out : 300 F (avec codes). Soccer : 250 F. Dragon Ball : 300 F. Le tout : 2 000 F. **Guillaume Favino, 17, rue Daniel Dohet, 93350 Le Bourget. Tél. : 48.37.95.08.**

Vds console Nintendo + robot + zapper + 22 jeux (Zelda 1 et 2, Castelvania 1 et 2, Megaman, etc.). Bon état. Valeur : 9 000 F. Vendus : 5 000 F. **Marc Todoroff, 15, promenée des Terrasses, 94200 Ivry. Tél. : 46.58.56.82.**

Vds jeux sur Nintendo à prix Nintendodique. Ice Climber : 125 F. Zelda : 200 F. Pro Wrestling : 150 F. Castlevania : 150 F. Gradius : 150 F. Mario 1 : 100 F. Mario 2 : 150 F. Excitebike : 125 F. Ikari Warriors : 150 F. RC Pro-Am : 150 F. Duck Hunt : 150 F. **Luca Casadei, 9, rue Le Sueur, 75016 Paris. Tél. : 45.00.38.92.**

Vds Punch-Out pour console Nintendo : 150 F sans notice ni boîte. **Grégory Kosi, 2, rue Edmond Audran, 13200 Arles. Tél. : 90.93.59.03.**

Vds console Nintendo (hors garantie) + 2 manettes + 3 jeux + console Lynx (hors garantie) + 3 jeux. Le tout : 1 400 F. **Jérémy Bouiller, 75, rue Mandron, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.52.01.16.**

Vds jeux Nintendo (Wizards and Warriors). Valeur : 360 F. Vendu : 250 F. **Grégory Sausse. Tél. : 39.75.60.61, région parisienne.**

Vds ou échange K7 Nintendo (Urban Champion : 150 F. Megaman : 250 F. Les deux : 350 F.). Vendus avec boîte et notice. **Sonia Hamza, La Maison-Dieu, 77320 La Ferté-Gaucher. Tél. : 64.20.19.99 entre 12 h et 15 h.**

Vds 2 jeux Nintendo (Duck Hunt et Gyromite) avec robot et pistolet. Le tout : 500 F. Valeur : 1 350 F. Vente séparée possible. **Romain Coulangeon, 11 bis, rue Jean-Billaud, 03100 Montluçon. Tél. : 70.03.08.02 ou 70.64.01.85.**

Vds console Nintendo + Zapper + 6 jeux (Simon's Quest, Wizards and Warriors etc.). Le tout en très bon état. Vendu : 1 500 F + robot en cadeau. **David Espanol, 3, rue du 14 juillet, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél. : 48.46.03.58 après 19 h 30.**

Vds nombreux jeux Nintendo. Etat neuf. Prix : entre 200 F et 250 F. **Antonio Bono, 350, avenue de Reklinghausen, 59500 Douai. Tél. : 27.96.31.20.**

Vds console Nintendo + Phaser + 4 jeux (Mario 1, Duck Hunt, Rygar, Metal Gear). Le tout encore sous garantie (- de 3 mois). Valeur : 1 700 F. Vendu : 890 F. **Nicolas Lainé, Mézière-en-Vexin, 1, rue de l'Huis, 27510 Tourny. Tél. : 32.52.30.01.**

Vds console Nintendo + 30 K7 en très bon état (Zelda, Mario 1 et 2, Rygar etc. incluses) + surprise. **Catherine Oudot, Névy-sur-Seille, 39210 Voiteur. Tél. : 84.85.26.22.**

PC ET COMPATIBLES

MICRO NEWS VEND

Compaq 386/25 MHz, excellent état, très peu utilisé (cause double emploi) : disque dur 110 Mo, écran ambré bi-fonction, carte vidéo bifonction, module mémoire 1 Mo, MS DOS 3.31, carte 2 ports série. Vendu à 50% de sa valeur : 30 000 F H.T. S'adresser au journal : **47.21.29.29**.

Vds PC 2086DD 12hRCD + FD 10 + digit vocal + Scanman + logiciels. Prix : 15 000 F à débattre. Vente cause achat PC 3286. **Stéphane Pacalet, 25, chemin de la Barre, 38260 La Cote. Tél. : 74.20.29.39.**

Vds PC 1512 DD couleur, jamais servi (gagné fin juin 90 à un concours), MS Dos intégrale PC, etc. Prix : 5 200 F. Livraison possible en région parisienne. **Marc Lahilldne, 20, rue du Progrès, 41360 Lunay. Tél. : 54.72.09.78.**

Vds TO16 PC (lecteur 5"1/4), écran CGA + joystick + 100 disks de jeux et utilitaires + originaux + revues + kit de téléchargement + docs. Le tout en très bon état : 4 500 F. **Yann Le Thimonnier, Les Vallées-Valsemé, 14340 Cambremer. Tél. : 31.64.16.74.**

Vds originaux pour PC compatible 5"1/4 (Zak Mc Kracken, Willow, Explora 2, Sinbad, Larry 3, Colonel's Bequest, Faery Tale, Targhan, Fetiche Maya, Ball, Captain Blood, Hillsfar, Times of Lore). Prix : de 90 F à 120 F selon logiciel. **Laurent Guillaud, 2, place de la Convention, 38130 Echirolles. Tél. : 76.09.36.07.**

Vds PC AT 12 Mhz DD 20 méga, écran mono, lecteur disk 5"1/4, 1,2 méga, très peu servi, garantie janvier 91 : 7 500 F. **Jean-Luc Taunay, 7, rue de la Vacquerie, 75011 Paris. Tél. : 40.09.01.42 le soir.**

Vds originaux sur PC 5"1/4 : Ultima (plusieurs), Sim City, Zak, Cycles, Defender of Rome, Hero's Quest, Railroad, Tycoon, Promised Land etc. Liste complète sur demande. **Florent Pessaud, 8, rue du Verger-du-Parc, 38080 L'Isle-d'Abeau. Tél. : 74.27.00.31, du lundi au vendredi de 19 h 30 à 21 h.**

Vds PC 1512 + écran couleur, double lecteur, imprimante DMP 3250 Di, souris, logiciels, jeux. Prix : 6 000 F à débattre. **Jean Legout, 2, parc du Manoir, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.68.40.**

Vds PC compatible de 512 Ko + écran CGA + 1 floppy interne 3"1/2 + 1 Floppy externe 5"1/4 + souris + joystick + 80 disks (jeux + utilitaires) : 3 500 F (frais d'envoi compris). **Rattana Yen, 31, allée Jean-Paul-Sartre, 79185 Lognes. Tél. : 60.05.10.82 après 18 h.**

Vds PC 1512 DD couleur étendu à 640 Ko + jeux + utilitaires + souris + joystick. Très bon état. Valeur : 10 000 F. Vendus : 6 000 F à débattre. **Mathias Schenck, 11, rue de Champagne, 94100 St-Maur. Tél. : 48.85.63.32.**

Vds PC 5"1/4 double drive, neuf + moniteur couleur E120 MS Dos Turbo 512 Kb, clavier + 50 disks de jeux, français, maths Nathan + meuble. Prix : 5 000 F à débattre. **Jocelyne Niati, 16, rue Louise-Michel, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.52.88.00.**

Vds PC 1512 SD + intégrale PC, très bon état. Prix : 2 800 F. **Rodolphe Legrand, 154, rue Armand-Silvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.29.11.**

Urgent ! Vds imprimante DMP 3000, 100% compatible PC avec cordon : 900 F à débattre. **Bruno Bento, 17, avenue des Droits-de-l'Homme, 60110 Méru. Tél. : 44.22.17.94.**

Vds IBM PC portable + imprimante + originaux (Gauntlet, Dos 3.2, Lotus 1, 2, 3). Valeur : 10 430 F. Vendu : 7 500 F. **Aurélien Segaud, 21, avenue Newton, 77490 Chelles. Tél. : 60.08.97.04.**

Vds Epson XT-8088, 640 Ko, 2 lecteurs HD Miniscribe 30 Mo, monochrome vert, clavier 102 touches, divers utilitaires, MS Dos 3.3. Prix : 6 500 F. **Nasser Djannad, 68, rue Alexandre-Dumas, 93230 Romainville. Tél. : 48.46.39.07.**

Vds PC 1512 couleur, 2 lecteurs + originaux (Rick Dangerous, Ghostbusters 2, etc.) + éducatifs (Enigme à Oxford) + logiciels (tableurs, Gem etc.) + boîtes de rangement et nombreux disks. Prix : 6 000 F. **Stéphane Haziza, 2, rue Ernest-Renan, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.93.30.60.**

Vds jeux pour PC 1512 5"1/4 : Zombi (70 F), Le Nécromancien (70 F). **Alexandre Carel, 96, rue Léonard-Bourrier, 54000 Nancy. Tél. : 83.98.09.19.**

Vds Canon X-07 avec boîte, livres d'utilisation + cours. Le tout : 1 100 F à débattre. Vds également caméscope JVC avec batteries et accessoires multifonction, neuf : 17 000 F. **Raymond Denis, 153, allée des Chardonnerets, 45160 Olivet. Tél. : 38.62.08.98.**

Vds PCw 8512, lecteurs 180 Ko et 720 Ko + imprimante + moniteur CPM/Plus + Locoscript. Valeur : 5 930 F. Vendu : 3 000 F. Possède nombreux logiciels en plus. **Méziane Kacher, 10, rue Kennedy, appt 21, 10600 La Chapelle-St-Luc. Tél. : 25.79.55.76 à partir de 20 h.**

Vds PC 1512 DD couleur + MS Dos + int. PC + housse + disks + jeux. Le tout sous garantie, servi 3 heures. Prix : 5 000 F. **Farid Idjellidane, 30, rue Keller, 75011 Paris. Tél. : 47.00.98.95.**

SEGA

Vds Sega + pistolet + 11 jeux (Double Dragon, Ghostbusters, Altered Beast, Vigilante, Wonderboy 3, Basketball Nightmare etc.). Valeur : 4 130 F. Vendu : 1 750 F. **Ghislain Lamy, 1, mail de Savoie, 94320 Thiais. Tél. : 48.53.07.44.**

Vds jeux Sega : After Burner et Ghostbuster. Prix : 175 F pièce ou 300 F les deux. **Vincent Imbert, 51, rue François-Charrier, 63360 Gerzat. Tél. : 73.25.11.53.**

Vds 30 jeux Sega : Golden Axe, Basket Night, Wonderboy 3, Rambo 3, Chase H.Q., RC Grand Prix, Casino Games + nombreux hits. Prix : 200 F à 240 F. Possède jeux de rôles : 200 F à 290 F. Vds Phaser + 3 jeux : 300 F. Emballage d'origine. Le tout à débattre. **Sébastien Brosseron, 8, rue Baptiste-Marcet, 9190 Arpajon. Tél. : 64.90.97.88.**

Vds Sega 8 bits (sans joystick d'origine) + Speedking + 11 jeux parmi les meilleurs disponibles (Y's, Out Run, Captain Silver, Wonderboy 2, Fantasy Zone 3 etc.). Valeur : 3 500 F. Cédé : 1 500 F. **Matthieu Cahn, 24, rue Barbet-de-Jouy, 75007 Paris. Tél. : 45.50.28.25 après 18 h 30.**

Vds console Sega 8 bits + 2 pads + 2 Control sticks + 13 jeux (Shinobi, Rastan, Out Run, After Burner, Y's etc.). Valeur : 5 000 F. Vendu : 2 700 F. Ne loupez pas l'occasion du siècle ! Echange possible avec Mega Drive + jeux. **Vincent Blanchard, 56, rue de Villacoublay, 78140 Vélizy. Tél. : 39.46.13.50.**

Vds jeux pour Sega 16 bits : Tatsujin, Golden Axe, Osmatujin et Air Driver. Prix : 239 F pièce ou 890 F le tout. **Khampol Vichidvongsa, 16, avenue Edouard-Herriot, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.16.95 après 16 h.**

Vds Sega + Light Phaser + 2 manettes + 23 jeux (R-Type, Double Dragon, Wonderboy 2 et 3, Dynamite Dux etc.). Valeur : 7 000 F. Vendu : 2 200 F. **Cédric Burguière, 187, rue de Paris, 76600 Le Havre. Tél. : 35.42.40.44.**

Vds console Sega 8 bits + 13 super jeux (Y's, Casino Games, California Games, Shinobi, Golvellius, Miracle Warriors, etc.). Valeur : + de 4 500 F. Vendu : 2 000 F (frais de port inclus). **Laurent, 7, rue Paul-Quinsac, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.98.36.27.**

Vds Sega 8 bits + 10 jeux (Shinobi, Spellcaster, Wonderboy 3, Alex Kidd 2 etc.). Prix : 2 000 F à débattre. Vds console Nintendo + 6 jeux : 1 000 F. Si vous achetez le tout vous aurez deux jeux gratuits. **Vincent Hundertmarkt, sentier des Hauts-Griptains à St-Pierre-du-Perray. Tél. : 60.75.91.31.**

Vds Sega 8 bits + 1 joystick + 2 manettes + 7 jeux (Wonderboy 3, Rastan Saga, Thunder Blade, Fantasy Star, Psycho Fox, Kenseiden, Hang-On). Le tout : 1 200 F. Valeur : 3 290 F. **Cyril Lamy, 24, rue de la République, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.98.31 le soir après 20 h.**

Vds Sega 8 bits (bon état) + lunette 3D + control Stick + 19 jeux acheté en 88 : 7 790 F. Vendu : 3 000 F. Les jeux n'ont plus leur jaquette mais ils ont leur notice et ils sont bien entretenus. Donne également plein de trucs et astuces pour les jeux Sega. **David Reynal, 52, avenue du Capitaine Georges-Guynemer, 14000 Caen. Tél. : 31.83.32.92.**

Vds console Sega Master System + 18 jeux + 2 manettes Speedking. Le tout pour une valeur de : 6 300 F. Vendu : 2 900 F. **Julie Buisson, 4, domaine de Thuyset, 74200 Thonon. Tél. : 50.71.40.85.**

Vds console Sega Master System (déc. 89) + 4 jeux + 2 manettes. Garantie : 600 F port gratuit. **Jean-Marc Vanstrate, 5, bld Ornano, 75018 Paris. Tél. : 46.06.80.99 après 20 h.**

Vds 11 jeux Sega (Alex Kidd 1 et 3, Wonderboy, Teddy Boy, Golvellius, Rastan, Fantazy Zone 2, Dynamite Düx, Psycho Fox, Kenseiden, Ghostbusters). Prix : 150 F pièce. **Olivier Tagliaferro, 30, bld Julien-Rancurel, La Barrasse, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.21.24.**

Vds console Sega 8 bits (5mois) + Phaser + jeux (Vigilante, Thunder Balde, etc.). Valeur : 3 500 F. Vendu : 2 200 F. Exclusivement sur Paris et sa banlieue. **Olivier Nezondet, 9, bld du Palais, 75004 Paris. Tél. : 40.51.85.36 de 20 h 30 à 21 h 30.**

LES MEGADEMOS MICRO NEWS POUR AMIGA

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F

- MEGADEMO N°1 (*Red Sector 2*) (fonctionne avec *Red Sector 1*)
- MEGADEMO N°2 (Scoopex)
- MEGADEMO N°3 (*Rebels Coma*)
- MEGADEMO N°4 (*Rebels Méga-blast*)
- MEGADEMO N°5 (*Kefrens 2*) (fonctionne avec *Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°6 (*Avenger*)
- MEGADEMO N°7 (*Alcatraz*)
- MEGADEMO N°8 (*Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°9 (*Red Sector 1*)
- MEGADEMO N°10 (*Mental Hangover*)

Bon de commande à envoyer à **Micro News (MEGADEMOS), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : _____

Adresse : _____

_____

Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

Vds console Sega Master System, année 89 + 2 manettes + pistolet + 13 jeux : 2 500 F. **Nicolas Blanluet, 4, rue Victor-Hugo, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.95.20.**

Vds console Sega 8 bits + 3 jeux (Double Dragon, Alien Syndrome, SOS Fantômes) + Control Pad + garantie 3 mois. Le tout : 600 F. Valeur : 1 300 F. **Charles Penin, 51, rue Pasteur à Villejuif. Tél. : 47.26.36.13 après 18 h.**

Vds console Sega + 5 jeux (Hang-On, Space Harrier 3D, Alex Kidd, Altered Beast etc.) + lunettes 3D. Valeur : 2 650 F. Vendu : 1 500 F. **Nicolas Chevaux, Le Premoy, Dracy-le-Fort, 71640 Giury. Tél. : 85.44.42.37 après 18 h.**

Vds console Sega 8 bits en très bon état + 2 manettes + pistolet + 28 jeux parmi les hits (Wonderboy3, Golden Axe, Thunder Blade etc.) + boîtes et notices + revues. Valeur : 9 000 F. Vendus : 4 000 F. **Vincent Doux, 43, avenue du Pdt-Salvator-Allende, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.76.00.**

Vds Sega 8 bits + 10 jeux, peu servi en très bon état, emballage d'origine : 1 800 F + joystick Speedking en cadeau. **Jean-Charles Ledu, 4, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois. Tél. : 47.30.41.39.**

Vds Sega 8 bits en très bon état + 6 jeux (Wonderboy 3, Thunder Blade, Psycho Fox, Altered Beast etc.) + 2 joysticks + 2 joypads. Le tout sacrifié : 1 000 F. Valeur : 2 290 F. Uniquement dans l'Ain. **Frédéric Gechter, PTT St-Jean-le-Vieux, 01640 Jujurieux. Tél. : 74.36.97.39.**

Vds 7 jeux Sega (Battle Out Run, Golden Axe, California Games, Space Harrier, Power Strike, After Burner, Rampage). Prix : de 100 F à 200 F pièce ou le tout 790 F. Valeur : 2 153 F. **Julien Sirven, 8, impasse Pablo-Casals, 31200 Toulouse. Tél. : 61.57.06.11.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 9 jeux dont Golden Axe, Shinobi, Battle Out Run, Operation Wolf, Chase H.Q. etc. Valeur : 4 070 F. Vendus : 2 300 F ou échange contre Mega Drive ou PC Engine ou clavier Amiga et Atari ST/STE. Etat impeccable, achetés en février. **Nicolas De Mézerac, 25, rue de la Marnière, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.86.30.**

Vds jeux Sega 8 bits (Wonder Boy 3, R-Type, Galaxy Force, Vigilante, Kenseiden). Prix : 180 F pièce. Vds aussi OperationWolf : 230 F. **Laurent Corniquel, 9, rue de la Châtaigneraie, 44880 Sautron. Tél. : 40.63.75.31.**

Vds Sega 16 bits + jeux + joystick. **Adel. Tél. : 42.52.44.96 sur Paris.**

Vds Sega 8 bits + 13 jeux + 4 manettes, le tout en bon état, emballage d'origine. Valeur : 5 000 F. Vendu : 2 690 F. Je recherche une Mega Drive officielle à bon prix avec jeux. **David Mallet, 12, rue du Chabry, 63360 St-Beauzire. Tél. : 73.33.90.75.**

Vds console Sega (février 90) + 2 manettes + 9 jeux (Wonderboy 1 et 2, Tennis Ace, Altered Beast, Shinobi etc.). Valeur : 2 990 F. Vendu : 2 000 F. Une surprise attend le premier qui appelle. **Gérard Galli, 6, rue Bossuet, 72000 Le Mans. Tél. : 43.86.38.14.**

Vds Sega 8 bits (sous garantie) + Phaser + lunettes 3D + Control Stick + Rapid Fire + 9 hits + notices etc. Valeur : 4 400 F. Vendu : 2 500 F. **Matthieu Doresse, 182, avenue Jean-Lolive, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.49.19.**

Vds console Sega avec Péritel + transformateur + manettes + Phaser + 14 jeux (Thunderblade, Bomber Raid, Cyborg Hunter etc.) dont 3 jeux avec Phaser. Valeur : 3 858 F. Cédé : 1 700 F. **Jérôme Rousset, quartiers "Les Briands", 26600 Mercurol.**

Vds console Sega + Phaser + lunettes 3D + autofire + 2 jeux intégrés (Safari Hunt, Hang-on) : 700 F. Vds 6 jeux (Kenseiden, Shinobi, Altered Beast, Basketball, Nightmare, Gangster Town, Zaxxon 3D, R-Type) : 180 F pièce. Phantazy Star : 240 F. **Monique Dure, 5, rue Boris-Vildé, 92260 Fontenay-aux-Bois. Tél. : 47.02.06.64.**

Vds jeux Sega 8 bits : Rastan, Altered Beast, Power Strike, Captain Silver, Cyborg Hunter, Rampage, Enduro Racer, The Ninja. Très bon état avec notices. Prix : entre 50 F et 170 F pièce. Le tout : 900 F. Vds pistolet + 3 jeux : 250 F. **Guillaume Servant, 235, cours de la Somme, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.91.32.94.**

Vds console Sega 8 bits + 10 jeux + super joystick. Valeur : 3 300 F. Cédé : 1 500 F car plus le temps d'y jouer. **Stéphane Guerlou, 6, rue Sylvain Blanchet, 23000 Guéret. Tél. : 55.52.01.00.**

Vds Sega + 4 jeux + Rapid Fire + jeux (Rocky, Tennis, Great Football) + pistolet (3 jeux). Le tout état neuf. Sega sans jeux : 450 F. **Laurent Belguedj, La Palombière, Les Genêts, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.07.01.99 heures de repas.**

Vds ou échange jeux sur console Sega. Possède Kenseiden, Zillion 2, R-Type etc. Recherche Basketball, Nightmare, Wonderboy 1, Rampage, Vigilante, Alex Kidd 3. Sur Marseille si possible. **Sébastien Puddinu, 17 C, avenue Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.57.06.**

Vds Sega Master System neuve + revues + jeux. Le tout : 700 F. **Christophe Mur, 18, chemin de Sussargues, 34160 Restinclières. Tél. : 67.86.53.01.**

Vds console Sega (déc 88) + 3 joysticks + 11 jeux (Golden Axe, Y's, Psycho Fox etc.). Le tout en très bon état : 1 300 F. **Cyrille Cambon, 6, rue de Malakoff, 92320 Chatillon. Tél. : 46.54.30.60 entre 19 h et 20 h.**

Vds jeux Sega : After Burner : 160 F. Alex Kidd in Miracle Word : 150 F ou échange contre Alex Kidd High Tech World ou Golden Axe. Vds aussi Phantazy Zone 2 : 150 F. Hang-On : 50 F. **Cyril Graff, 52 B, rue Louis-Jouvet, 22000 St-Brieux. Tél. : 96.62.14.30.**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + 12 jeux + lunettes 3D + Phaser. Valeur : 4 500 F. Vendu : 2 200 F. **Daniel Ramos, 161, rue Musselburg, 94500 Champigny.**

Vds Sega + 2 manettes + 16 jeux + Micro News Sega (Golden Axe, Psychofox, Thunderblade, Rastan, Great Volleyball, Shinobi, Poseidon 3 Wars, Kung-Fu Kid, World Grand Prix, Bank Panic, Kenseiden, Rocky, Alex Kidd 3, Penguinland, Ghost House). Vendus : 2 500 F. **Eric Le Foulgoc, 92, rue des Martyrs à Paris. Tél. : 46.06.71.87.**

Vds console Sega + 2 manettes + 1 jeu (Captain Silver) + garantie 4 mois. Prix : 700 F ou échange contre console Nintendo avec une K7. **Laurent Hamon, 16, rue Albert-Malet, 75012 Paris. Tél. : 46.28.96.31.**

Vds Sega 8 bits (juin 89) + Speed King + 2 Control pads + 7 jeux (Wonder Boy 3, Tennis Ace, World Soccer etc.) + de nombreuses revues. Valeur : 2 500 F. Vendus : 1 550 F à débattre. **David Breton. Tél. : 67.77.71.09.**

Vds 2 jeux sur Mega Drive : Alex Kidd et Rambo 3 (versions japonaises). Prix : 250 F pièce. De préférence en région lyonnaise. **Romain Jarry, 19, route de Collonges, 69450 St-Cyr-au-Mt-d'Or. Tél. : 78.64.13.79 après 18 h.**

Vds console Sega 8 bits + 2 pads + Control Stick + Rapid Fire + pistolet + 12 jeux (Shinobi, Rastan, Enduro Racer, Thunderblade, Choplifter, California Games, Great Golf, Ghostbusters etc.). Valeur : 4 600 F. Vendus : 2 600 F. **Gilles Fournier, 32, rue Danton, 92300 Levallois. Tél. : 47.57.69.61 (domicile) ou 47.42.15.00 (bureau) après 20 h.**

Vds console Sega 8 bits + manette (autofire) + 9 jeux (Golden Axe, Black Belt, Y's, Rampage etc.). Valeur : 3 200 F. Le tout vendu : 1 500 F. **Zacharie Guiguen, 68, avenue de la Résistance, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.72.34.**

Vds console Sega + moniteur + 8 jeux (Golden Axe, R-Type, Vigilante etc.) + 2 manettes + MSX2 + nombreux jeux. Valeur : 7 000 F. Vendus : 3 000 F. Possibilité de vente séparée. **Vincent Pluchard, 68, avenue Emile-Cotte, 13220 La Mède. Tél. : 42.81.84.29 après 18 h.**

Vds environ 10 jeux pour Mega Drive ou échange certains contre une Game Boy de préférence avec jeux. Région de Montpellier. **Damien Faliph, 211, rue Paul-Eluard, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.45.35 le week-end.**

Casseur vend **dalles**.

Vds console Sega 8 bits + 2 manettes + 5 jeux (Galaxy Force, Golden Axe etc.). Le tout : 850 F. **Charles Criqui, 1, rue Jeanne-d'Arc, 93250 Villemomble. Tél. : 45.28.83.88 après 17 h.**

Vends **magasin de farces** à Trappes.

Vds jeux Sega (Psycho Fox, Bomber Raid, Rastan, Ghostbusters, Out-Run 3D, Wonderboy). Prix : 170 F pièce. **Sylvain Gathelier, 8, allée des Vaux-Maréchaux, 89130 Toucy. Tél. : 86.44.13.21 après 18 h.**

Vds console Sega + manette + 7 jeux (Wonderboy, Rocky, Lord of the World, Choplifter, Hang-On, Super Tennis) + pistolet avec jeux (Safari Hunt). Prix : 1 400 F. **Bïslent Erbay, 7, rue du Dr.- Calmette, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 25.27.29.59 après 18 h.**

Vds Sega + 4 jeux (Hang-On, Altered Beast, Power Strike, The Ninja) + paddle (2) + emballage, sous garantie. Prix : 1 100 F. Achetée juillet 90. Urgent ! **Michel Cassone, 39, chemin de la Dragonnière, 06250 Maganosc. Tél. : 93.42.57.63.**

Urgent ! Vds console Megadrive + manette d'origine + prise Péritel + adaptateur + 3 jeux (Rambo 3, Air Diver etc.). Valeur : 2 600 F. Vendu : 1 990 F. Le tout en très bon état, acheté en juillet 90. **Mickaël Altounian, 2, square Michel-Ange, 92350 Plessis-Robinson. Tél. : 46.30.13.69.**

Vds jeux Sega (Shinobi, Rastan, Rambo 3) avec notices et boîtes en excellent état. Prix : 200 F pièce ou 350 F les deux. Possibilité d'échange contre Golden Axe, Captain Silver etc. **Antoine Brinquin, 10, Kap Whella, 29470 Plougastel-Daoulas. Tél. : 98.40.52.09.**

Vds console Sega 8 bits avec Control stick + 2 pads + auto fire + 8 jeux (Double Dragon, Shinobi, Lord of the Sword, Choplifter etc.). Le tout vendu dans emballage d'origine. Etat neuf. Valeur : 3 300 F. Vendu : 2 300 F à débattre. **Olivier Orand, 23, rue du Pont-Chabrol, 69290 Craponne. Tél. : 78.57.16.35.**

Urgent ! Vds console Sega avec 2 manettes + Light Phaser + Gangster Town + 3 jeux (Altered Beast, Bomber Raid, Casino Games). Le tout sous garantie, acheté il y à 6 mois. Valeur : 2 000 F. Vendu : 1 000 F. **Mike Durufle, Cap de la Coste-Labroquère, 31510 Barbazon. Tél. : 61.95.85.42.**

Vds console Sega + 2 Control pads + 2 Control sticks + Light Phaser + 6 jeux : 1 000 F. Vds jeux Sega (Rastan, Rambo 3, Wonderboy 2, Alterd Beast, Rocky, Double Dragon, Time Soldiers, Great Basketball, Dynamite Dux, Captain Silver.) **Renaud Samson. Tél. : 99.30.62.43 province.**

Vds jeux Sega Y's, Spellcaster, Wonderboy 3. Prix : 180 F pièce ou 500 F les 3. Double Dragon, Rastan, Bomber Raid, Kung-Fu Kid. Prix : 130 F pièce ou 400 F les 3 jeux au choix. Choplifter, Pro Wrestling : 100 pièce. **Jean-Damien Ferri. Tél. : 93.83.18.97 en province.**

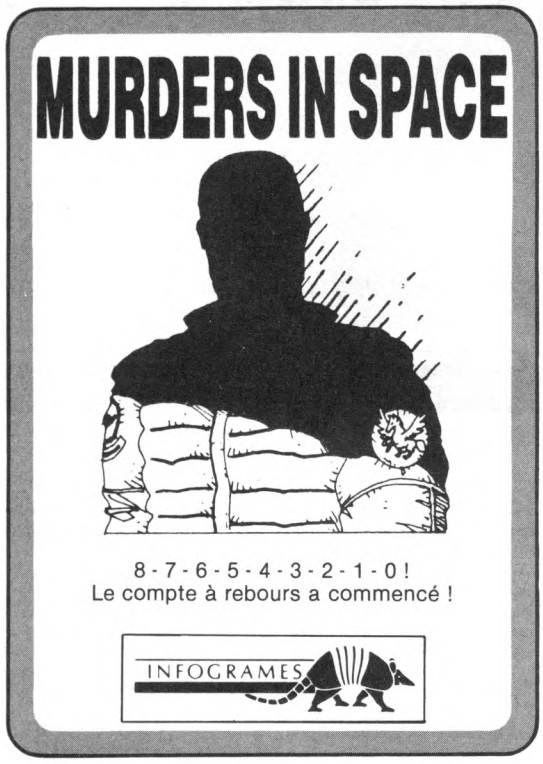
Vds jeux Sega à moitié prix : Chase H.Q., Double Dragon, Golden Axe, Miracle Warriors etc. **Djamel Yelles, 33, rue St-Exupéry, 94550 Chevilly-la-Rue. Tél. : 46.61.57.63.**

Vds jeux Sega. Possède Tennis Ace, Galaxy Force, Golden Axe, R-type. Prix : 150 F (2 mégas) et 125 (1 méga). **Yoann Letellier. Tél. : 32.43.57.82 en province.**

Vds console Sega complète + 5 jeux (Wonderboy 1 et 2, Out Run, After Burner, Hang-On) : 1000 F. Vente séparée possible ou échange. **Emmanuel Croste, "Perringue Sud 4", 33710 Gauriac. Tél. : 57.64.80.58 ou 56.96.71.06.**

Vds jeux Sega (Golvellius, Black Belt, Galaxy Force, Kenseiden et bien d'autres). Prix : 150 F pièce. Région parisienne. **Jérôme Farina, 62, rue de la Rochefoucault, 75009 Paris.**

Vds jeux Sega (World Soccer, Choplifter, Bomber Raid, Wonderboy 3). Très bon état : 120 F pièce ou le tout 420 F ou échange contre jeux Nintendo. **Mourad Sadaoul, cité des Francs-Moisens, bât. 7, escalier 12, 93200 St-Denis. Tél. : 48.20.34.14 après 18 h.**



L'ARGUS DE LA MICRO

Réalisé avec le concours de :

CHIPO'KAZ

• 107, rue de la Tombe-Issoire 75014 Paris - Tél. : 43 21 51 00
• 8, Bd Magenta 75010 Paris - Tél. : 42 08 12 90

Echange jeux sur Amiga en vue de contacts sympas et durables. Pulpeuses demoiselles ne pas s'abstenir ! **Sébastien Beuzit, bld de St-Europe, 29216**

de-Luz. Tél. : 59.26.39.58.

Marinier recherche une location en Haute-Savoie pour

Comment évaluer votre micro ?

Faites référence à notre argus ! Il vous propose, à titre purement indicatif, une estimation moyenne du prix de vente ou d'achat d'une configuration de base. Ajoutez-y logiciels et périphériques...

PERIPHERIQUES

Amst. DMP 2000	800 F
Drive Mac 400 Ko	400 F
Drive Mac 800 Ko	800 F
ImageWriter I	1800 F
ImageWriter II	2800 F

AMSTRAD

464 monochrome	
464 couleur	1200 F
6128 monochrome	1200 F
6128 couleur	2500 F
PCW	2500 F / 4000 F

Vds sélecteur de faces : 70 F. Vds également jeux ... PC, Amiga, Apple 2 (128 Ko). Vds freeware sur PC : 20 F port compris. Liste sur demande. **Didier Ouvré, 24, rue André Sabatier. 92000 Nanterre.**

APPLE

...le IIe	U.C.	500 F
	écran	400 F
	lecteur	400 F
Apple IIc 128 Ko		1300 F
Apple II GS	512 Ko monochrome	4000 F
	1 Mo couleur	7000 F
Mac 128 Ko		2000 F
Mac 512 Ko		2500 F
Mac Plus		4000 F
Mac SE 40 Mo		8000 F

COMMODORE

C64 cassette	400 F
C64 disquette	1100 F
128 D	1500 F
Amiga 500	2200 F

PC & compatibles

XT 640 Ko DD monochrome	3000 F
640 Ko DD couleur	4000 F
640 Ko HD 20 Mo monochrome	5000 F
640 Ko HD 20 Mo Couleur	5500 F
AT 286-12 MHz mém. 1 Mo 20 Mo	6000 F
... Mo 40 Mo	7000 F

ATARI

520 STE	2500 F
520 STF	2000 F
520 ST	

Vds "Tilt" (année 89) : 100 F. Possède nombreux disks du dom. pub. Achète oldies sur STF à très bas prix.

THOMSON

Vds TO8D + moniteur couleur + joystick + manuel + plus de 50 jeux et utilitaires + boîte de rangement + en prime des pokes pour vies infinies + revues. Le tout : 3 000 F. Vente dans le Pas-de-Calais uniquement. **Sébastien Monnier, 24, rue des Fusillés, 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél. : 21.42.95.56.**

Vds bons jeux (originaux) sur K7 pour TO/MO entre 35 F et 65 F le jeu + port. Possède 17 jeux dont Kung Fu, Vol Solo, Animatrix, Spindizzy, Wizball etc.). Liste contre 1 timbre. Vds cube infor. 4 K7 : 120 F port compris. **Philippe Bianco-Mula, allée du Castellas, 13770 Venelles.**

Vds plus de 250 logiciels pour TO8/TO9 à des prix très intéressants. **Jeoffrey Bocquet, résidence "Galois", pavillon C, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.43.43.67.**

Vds lecteur disquettes 3"1/2, 640 Ko : 800 F. Imprimante 40 colonnes + rubans papier : 400 F. Moniteur couleur MC9J936 avec socle : 800 F. Contrôleur communication CC90 232 : 350 F. **Daniel Bécane, 6, rue Port-Arthur, 95680 Eaubonne. Tél. : 39.59.33.99.**

Vds TO9 avec moniteur couleur (MC 09-200) + lecteur 3"1/2 + imprimante (PR 90-600 + papier) + guide du TO9 (dossier initiation + disks démos) + nombreux jeux (disks, cartouches) + 4 manettes (+ adaptateurs) + souris. Le tout : 5 000 F. **Jean-Christophe Lavaud, 3, rue du Coteau-de-France, 31280 Drémil-Lafage. Tél. : 61.83.63.96.**

Vds jeux originaux Thomson sur K7 (Captain Blood, Iznogoud etc.). **Vincent Berhard-Barthe, 21, route de Paris, Blacy "Les Indes", 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.71.98 heures de repas.**

Vds jeux pour Thomson (TO9) : Barry Mc Guigan Boxing, Aquanaute. Prix : 60 F pièce. Compilation "Les Hits N°1 (Pulsar, Terminator, Yéti). Prix : 110 F. Le tout : 200 F. **Vincent de Pasquale, 2, allée du Parc, 78125 Aulnay-sur-Mauldre. Tél. : 30.90.97.71 après 19 h.**

Vds pour TO8, TO9+ plus de 100 logiciels, jeux et utilitaires (Color Paint, F15, Blood, Studio, Paragraphe, Bob Winner, Arkanoid, Alienator, Karate, Le journaliste). Prix : 30 F par jeu. **Jérémi Janssen, "Le Galoubier", 30260 Quissac. Tél. : 66.77.38.08.**

Vds nombreux jeux originaux pour TO-MO de : 100 F à 150 F (+ de 30 titres disponibles). Liste sur demande. **Pascal Naud, 14, avenue de la-Côte-d'Argent, lot. Banos, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.75.47.37.**

Vds nombreux jeux pour Thomson MO5/TO7-70 : Mission pas possible, Pilot, Invasion, Animatix etc. Prix : 38 F pièce (frais de port compris). **Christophe Gauharou, 46, rue de Gimont, 37150 Bléré. Tél. : 47.57.82.83.**

Vds TO9 + imprimante + 32 jeux (Passagers du Vent, Hit Ocean etc.) + disks + utilitaires + livre Basic complet + cordon minitel + meuble informatique 4 étages + souris + crayon optique. Valeur : 10 500 F. Cédés : 5 000 F. **Marc Ory, 42, rue Dubois-Dousset, 86000 Poitiers. Tél. : 49.01.41.13.**

Vds jeux pour MO5/MO6 originaux. Androïde : 50 F. Mach 3 : 50 F. HMS Cobra : 100 F. Cherche correspondants pour échanges. **Laurent Armani, 121, bld Paul-Claudel, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.72.19.**

Vds nombreux jeux sur disks 3"1/2 pour TO8/9/9+. Prix : de 50 F à 150 F. Jeux : Mach 3, Le Temple de Quauthli, La Mine aux Diamants, F15 Stike Eagle, Captain Blood etc. **Fabien Roussel, 11, rue, Auguste-Houzeau, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.74.19 entre 19 h et 20 h.**

Vds jeux (Vampire, Las Vegas, Masque+, Music 3 voies, Grand Prix 500 cc, Mach 3) pour TO8/9/9+. Prix : 60 F pièce, port inclus. **Axel Giauffret, 28, rue Alfred-de-Musset, 35700 Rennes.**

Vds MO5 + lecteur K7 + crayon optique + 2 manettes + 15 jeux. Le tout : 850 F. **Manuel Ginja, 56, rue Hoche, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.12.55.**

Vds TO9 + 13 jeux (11 originaux) + manuel d'utilisation + crayon optique + prise Péritel : 600 F. **Florent Courgeon, route des Princes, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.41.**

Vds TO8D + moniteur couleur + joystick + manuel + plus de 50 jeux et utilitaires + boîte de rangement + en prime des pokes pour vies infinies + revues. Le tout : 3 000 F. Vente dans le Pas-de-Calais uniquement. **Sébastien Monnier, 24, rue des Fusillés, 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél. : 21.42.95.56.**

Vds bons jeux (originaux) sur K7 pour TO/MO entre 35 F et 65 F le jeu + port. Possède 17 jeux dont Kung Fu, Vol Solo, Animatrix, Spindizzy, Wizball etc.). Liste contre 1 timbre. Vds cube infor. 4 K7 : 120 F port compris. **Philippe Bianco-Mula, allée du Castellas, 13770 Venelles.**

Vds plus de 250 logiciels pour TO8/TO9 à des prix très intéressants. **Jeoffrey Bocquet, résidence "Galois", pavillon C, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.43.43.67.**

Vds lecteur disquettes 3"1/2, 640 Ko : 800 F. Imprimante 40 colonnes + rubans papier : 400 F. Moniteur couleur MC9J936 avec socle : 800 F. Contrôleur communication CC90 232 : 350 F. **Daniel Bécane, 6, rue Port-Arthur, 95680 Eaubonne. Tél. : 39.59.33.99.**

Vds TO9 avec moniteur couleur (MC 09-200) + lecteur 3"1/2 + imprimante (PR 90-600 + papier) + guide du TO9 (dossier initiation + disks démos) + nombreux jeux (disks, cartouches) + 4 manettes (+ adaptateurs) + souris. Le tout : 5 000 F. **Jean-Christophe Lavaud, 3, rue du Coteau-de-France, 31280 Drémil-Lafage. Tél. : 61.83.63.96.**

Vds jeux originaux Thomson sur K7 (Captain Blood, Iznogoud etc.). **Vincent Berhard-Barthe, 21, route de Paris, Blacy "Les Indes", 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.71.98 heures de repas.**

Vds jeux pour Thomson (TO9) : Barry Mc Guigan Boxing, Aquanaute. Prix : 60 F pièce. Compilation "Les Hits N°1 (Pulsar, Terminator, Yéti). Prix : 110 F. Le tout : 200 F. **Vincent de Pasquale, 2, allée du Parc, 78125 Aulnay-sur-Mauldre. Tél. : 30.90.97.71 après 19 h.**

Vds pour TO8, TO9+ plus de 100 logiciels, jeux et utilitaires (Color Paint, F15, Blood, Studio, Paragraphe, Bob Winner, Arkanoid, Alienator, Karate, Le journaliste). Prix : 30 F par jeu. **Jérémi Janssen, "Le Galoubier", 30260 Quissac. Tél. : 66.77.38.08.**

ECHANGES

Echange jeux pour CPC 6128 sur disks. Possède news. **David Lavialle, 42, avenue Charles-Boisvert, 47200 Marmande. Tél. : 53.20.82.26.**

Echange jeux sur Amstrad 6128. Je possède 20 titres dont After Burner, Shuffle Puck Café, Crazy Cars 1 et 2, Robocop, Combat School etc. **Frédéric Génio, 10, rue des Oiseaux, Musson, Belgique. Tél. : 00.33.63.67.86.80.**

Cherche contacts sérieux pour échanger jeux et utilitaires sur 6128. Envoyez vos listes. **Marc Pauwels, 68, rue St-Charles, bloc 2, appt 26, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.24.37.54.**

Cherche correspondants pour 6128 pour échanger des jeux. **Jean-Marie Puche, 462, avenue d'Occitanie, lot. le Mistral, 34400 Lunel. Tél. : 67.83.19.85.**

Echange jeux sur 520 STF et cherche graphiste + musicien pour un groupe. **Laurent Seabra, 13, rue des Hauts-de-Chaniurge, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.24.76.41.**

Eliard, 94130 Maugilo. Tél. : 67.29.45.35 le week-end.

Casseur vend **dalles**.

Giromagny, CEDEX 26.

Echange jeux sur 520 STE. Possède Batman the Movie, Double Dragon 2, Les Voyageurs du Temps etc. **Sébastien Bacquet, 7, rue "La Chênaie", 13127 Vitrolles. Tél. : 42.79.01.20.**

Echange ou vends news pour Atari ST et Amiga à bas prix (Shadow Warrior, Shadow of the Beast 2 etc.). Achète Modem et tous hardware. **Laurent Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Cherche contacts sérieux pour échanges sur ST 1040. Possède F29, Kick-Off 2 etc. **Cyril Greppin. Tél. : 0041.792.74.08. Etranger.**

sur-Aube. Tél. : 25.27.29.59 après 18 h.

/ds Sega + 4 jeux (Hang-On, Altered Beast, Power

Cherche contacts pour échanger des jeux, utilitaires, docs, démos. Petits guignols s'abstenir ! **Frédéric Vendamme, 47, rue Laurendin, 62138 Douvrin. Tél. : 21.40.90.02 après 17 h.**

Vds ou échange jeux sur ST. Yvan Kech, 38, rue du **Château, 56400 Auray. Tél. : 97.24.18.98.**

Atari 1040 STF échange jeux et utilitaires. **Sylvie Michel, résidence Loretto, bât. A, route du Vittulo, 20000 Ajaccio.**

Echange jeux sur STE (news et oldies). **Denis Berville, 44, rue du Val-Notre-Dame, 78200 Mantes-la-Jolie.**

Echange softs sur ST (jeux ou utilitaires). **Hervé Lecerf, 22, rue Suzanne Lannoy, 59282 Douchy-les-Mines.**

Atari ST cherche correspondants pour échanges sympas. Possède et cherche news et démos. **Stéphane Foulon, 20, rue des Géraniums, Porte Neuve 2, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (heures de repas).**

Echange **ma tour** et **mon fou** contre un fourre-tout.

Recherche contacts sur ST en France et étranger pour échanges divers. **Sylvain Bail, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon-Plage.**

Echange news et compils sur ST/STE. Réponse assurée. **David Serrano, chemin des Canaux, 30320 Marguerittes.**

Echange jeux, démos et news sur ST (Night Breed, Oriental Games, Operation Stealth, Kick-Off 2, Dragon's Lair etc.). **Tony Masclet, 100c, rue Jules-Watteeuw, 59223 Roncq. Tél. : 20.03.12.93 le week-end.**

Echange jeux, utilitaires, démos sur ST/STE. Possède news. Monde entier. Réponse assurée. **Michel Joly, Pouru-St-Rémy, 08140 Douzy. Tél. : 24.26.41.09.**

Atari ST échange nombreux logiciels contre anciens ordinateurs (Oric, Spectrum, ZX81, MO5 etc.). **Alain Jonquet, 31, rue du Fer-à-Cheval, 28200 St-Denis-les-Ponts.**

Echange jeux et démos sur ST. Envoyez vos listes. **Fabrice Rousseil, 7, rue des Mimosas, 59940 Estaires.**

Echange news sur ST/STE. (Possède Kick-Off 2, Shadow Warriors, Midnight Resistance.) **David Chabrier, 9, rue du Quercy, 15000 Aurillac. Tél. : 71.63.52.93.**

Atari ST, cherche contacts pour échanges de compils et utilitaires. Envoyez liste. **Alex Barodine, 35, place du Mastroi, 45000 Orléans.**

Echange ou vends nombreuses news sur ST/STE (Hammersfist, Lost Patrol, Flood, Operation Stealth etc.). Débutants bienvenus. **Antoine Delpire, 10, rue de Reims, 59175 Templemars. Tél. : 20.97.15.22.**

Echange nombreux jeux et utilitaires sur ST. Possède F19, Punisher, Heavy Metal, Berlin 1948 etc. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Philippe Abovici, 18, rue Hector-Berlioz, Châteaubernard, 16100 Cognac.**

Echange jeux, utilitaires, démos sur ST. Possède Bat, Maupiti, Operation Stealth + 40 démos (Sowatt, Swedish 2, Ultimate GFA Démo, musiques Soundtracker, Quartet, démos STE, show Spectrum 512 (50 Hz + Scroll + musique). **Bernard Picou, Aussac, 82130 Lafrançaise.**

Echange jeux et utilitaires sur 520 ST. Possède nombreuses news. Envoyez liste. Pas sérieux s'abstenir. **Jean-Michel Letessier, 4, rue du Fiacre, 34440 Colombiers. Tél. : 67.37.13.31.**

50 F pièce ou 300 F les 3. Double Dragon, Rastan, Bomber Raid, Kung-Fu Kid. Prix : 130 F pièce ou 400 F les 3 jeux au choix. Choplifter, Pro Wrestling : 100 pièce. **Jean-Damien Ferri. Tél. : 93.83.18.97 en province.**

Recherche contacts ST en vue échange oldies and news. **Denis Hervo, 1, square Surcouf, 91350 Grigny. Tél. : 69.25.81.11 à partir de 19 h ou le week-end.**

Graphiste amateur sur Atari STE 2 Mo, cherche contacts pour échanges de jeux, dessins, digits. Merci et à bientôt. **Laurent Lafosse, 27, bld des Mimosas, 06400 Cannes. Tél. : 93.45.74.61.**

Méga ST1 cherche contacts (surtout Metz et alentours) en vue d'échanges, dom pub. Clubs ne pas s'abstenir. **Daniel Bourrion, 12, rue de la Gare, 57140 Woippy.**

Débutant recherche auprès débutants pour échanges sur Amiga 500. Possède quelques programmes (news). Recherche The Secret of Monkey Island. **Jeoffroy Nicoly, 88, rue du Village, 4190 Ouffet (Belgique). Tél. : 19.32.86.36.68.44.**

Amiga 500 si les hot news t'intéressent ainsi que les utilitaires contacte-moi. **Gérard Pelletier, 1, bld Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98 après 17 h.**

A 500 cherche contacts sérieux. Possède nombreuses news dont Unreal, Shadow of the Beast 2, Toki, Last Ninja 2 etc. Recherche utilitaires : Amos, Générateurs Sprite, Scroll, utilitaires de musique. **Philippe Tavernier, 56, rue Fernand-Stassin, 59552 Courchelettes. Tél. : 27.92.96.16.**

Echange nombreux jeux sur Amiga 500. Envoyez liste. **Jérôme Dechavassine, allée des Chênes, Anthy, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.70.46.18.**

Echange originaux sur Amiga. Possède TV Sport Football, Loom, Operation Stealth etc. **Renaud Charissous, 7, route de Chevreuse, 78640 Neauphle-le-Château. Tél. : 34.89.64.91.**

Echange jeux récents pour Amiga. Débutants acceptés. **Frédéric Parres, résidence St-Pierre, bât. 15, 13700 Marignane.**

Amiga 500 échange nombreux logiciels. **Michel Dubois, 34, ancien chemin de Meaux, 77144 Montevrain.**

Echange jeux, démos et news sur Amiga. Possède Shadow Warriors, Lost Patrol, Shadow of the Beast 2) et plein d'autres news fumantes. **Arnaud Follet, 68, rue du général-Leclerc, 95380 Puiseux-en-France. Tél. : 34.72.25.64.**

Echange jeux, utilitaires, démos sur Amiga. Envoyez liste. Réponse assurée. **Philippe Lioni, bât. A8, Le Crozet, 74950 Scionzier. Tél. : 50.98.42.95.**

Echange ou vends news ou oldies sur Amiga. **Emmanuel Prein. Tél. : 60.08.53.23 le soir de préférence.**

Amiga girl échange jeux, utilitaires et autres. Contacts sympas souhaités. Vendeurs, acheteurs, débutants s'abstenir. Recherche surtout des contacts de + de 18 ans. Bisous à tous ! **Christine Lagrange, 104 bis, bld Pinel, 69003 Lyon.**

C64 échange hot news sur disks et recherche extension 1764 pour C64. **Pierre-Marie Faure, Les Garrigues, 13840 Rognes. Tél. : 42.50.24.89.**

Echange jeux sur Amiga (Unreal, F19, Damocles etc.).

Réponse assurée. **Arnaud Riess, 13, rue de la Croix St-Agathe, 54870 Ugny.**

Si vous voulez échanger ou acheter des softs sur Amiga, MSX2, Nec PC Engine, écrivez-moi. **Eric Boez. Tél. : 27.61.53.45 en province.**

Echange jeux sur Amiga 500. Possède Turrican, The Plague etc.). Réponse assurée contre une disquette 3"1/2. Débutants acceptés. **Mustafa Sayman, 2, rue Principale, 67600 Ebersheim.**

Echange domaines publics pour Amiga dans toute l'Europe. Envoyez vos listes. **Alain Pena, 1, chemin Voltaire, 69120 Vaulx-en-Velin.**

Echange jeux sur Amiga en vue de contacts sympas et durables. Pulpeuses demoiselles ne pas s'abstenir ! **Sébastien Beuzit, bld de St-Europe, 29216 Plougonven. Tél. : 98.78.62.53.**

Echange news sur Amiga. Débutants et girls bienvenus. **Eric Sassin, 35, rue des Tilleuls, 45700 Pannes. Tél. : 38.93.61.58 le week-end.**

Amiga échange softs et démos. Réponse assurée. **Renaud Milon, 3, rue Auguste Mayet, 92600 Asnières.**

Echange démos (images, animations, mégadémos etc.) + jeux sur Amiga. Envoyez liste. Réponse assurée si liste intéressante. **Alexandre Jouvençon, 12, rue Maurice-Chalus, 03700 Bellerive/Allier.**

Echange ou vends news (Loom, F19 etc.). Liste contre timbre. Echange démos, utilitaires, originaux (Voyageurs du Temps, Batman etc.). Prix : 150 F maximum + boîte + doc. **Christophe Alonso, 3, rue Ferdinand-Corrèges, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.29.94 après 18 h.**

Echange programmes avec mecs et nanas - cela va sans dire -, sexe, computer et rock'n'roll. **Xavier Allard, 87, rue de l'Avenir, 92170 Vanves. Tél. : 46.42.65.87.**

Echange jeux originaux, news ou autres sur Amiga. Possède Kick-Off1 et 2, Tennis Cup, World Tour Golf, Lost Patrol, Shadow Warriors etc. Possède également utilitaires (Kind Words, Page Setter, Infofile). Débutants acceptés. **Christophe Pouvillon, 17, rue Gambetta, 11400 Castelnaudary. Tél. : 68.23.30.99.**

Echange **trompette bouchée** contre bouteilles de cidre du même genre.

Echange hot news. Accepte tout le monde. Réponse assurée. **Frédéric Pasquier, Passins, 38510 Morestel. Tél. : 74.80.11.69.**

CONTACTS

Cherche contacts pour jeux 5"1/4 PC. Possède Guns and Butters, Search for the King, Rommel, Aramda, Legend of Faerghail. Jean-**Louis Deyris, 129, résidence Les Fougères, 33480 Castelneau-de-Médoc.**

Cherche contacts sur MSX2. Possède un NMS8280, uniquement sur disks. **Roger Van Casteren, 38, avenue Nuha-Ensch-Tesch, 6700 Arlon (Belgique). Tél. : 063.21.81.82 après 17 h 30.**

Recherche contacts sur Amiga 500, Assembleur, sources, utilitaires, dmos et divers, docs. **Gabriel Poinsignon, 19, rue des Fleurs, 57300 Hagondange.**

Recherche contacts sur ST, sérieux et rapides, de préférence sur Marseille. Débutants s'abstenir. **Laurent Léandri, 190, avenue des Caillols, Les Myosotis B, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.22.08 le week-end.**

Cherche contacts PC-XT (cartes, logiciels). **Eric Bazian, Eurocampus, 1702, rue de St-Priest, bât C, n°162, 34070 Montpellier.**

Recherche contacts MSX et Amiga. J'ai un Sony 700. Echange aussi des cartouches. **Cyril Eckstein, 16, rue Henri-Lecompte, 51100 Reims. Tél. : 26.04.83.57.**

Jeune militaire d'Issoire (63) de 18 ans, recherche contacts avec filles et garçons. J'adore le sport et surtout le foot, basket et suis supporteur de Dijon. **Christophe Biraud, chez Me Huot, 34, rue de la Rogère, 17130 Montendre.**

Cherche contacts sérieux, sympas sur Amiga. Vous êtes codeurs et vous voulez une distribution rapide de vos réalisations (démos, dp etc.). **Marc Zimmert, 29, rue du Tiseur, 57960 Meisenthal.**

Recherche coders pour création démos GFX et musiciens. Contacts pour vente de démos. **Jonathan Mecalmont, Po box 108, 1800 Vevey-Orient (Suisse).**

Cherche contacts sur Amiga, sérieux, rapides et sympas. Possède news et extension. **Laurent Desloques, "Noranda", vieille route de St-Pée, 64500 St-Jean-de-Luz. Tél. : 59.26.39.58.**

Marinier recherche une location en Haute-Savoie pour passer ses vacances dans les Cluses.

Cherche graphistes, musiciens (hardcopieur), programmeurs, contacts sur Amiga pour notre groupe. Peu importe votre âge, provenance, sexe. Réponse assurée. Pirates, bouffons, trisomiques 21, grandes gueules s'abstenir. **Marc Mallard, 150, bld de la Villette, 75019 Paris.**

Cherche contacts sur MSX2 (disks). **Fabrice Barbas, 11, rue Basse, 54830 Vallois. Tél. : 83.42.80.56.**

DIVERS

Vds console Neo-Geo SNk achetée en juin 90 (encore sous garantie - avec un jeu (Magician Lord). Excellent état. Prix : 5 940 F. Vendu : 5 000 F. **Anthony Prezman, 10, avenue Junot, 75018 Paris. Tél. : 42.58.54.93.**

Vds Zenith "Supersport" portable, processeur 80086, 640 Ko de mmoire, disque dur 20 Mo, avec logiciels traitement de texte et dessin : 12 000 F. **Emmanuel de Talhouët, 31850 Mondouzil. Tél. : 61.28.80.00.**

Vds sélecteur de faces : 70 F. Vds également jeux ST, PC, Amiga, Apple 2 (128 Ko). Vds freeware sur PC : 20 F port compris. Liste sur demande. **Didier Ouvré, 24, rue André Sabatier, 92000 Nanterre.**

Suite vente ordinateur, cède nombreux programmes de jeux et éducatifs pour Alice 32 et Alice 90. **Michel Etienne, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Vds Spectrum+2, 128 Ko, lecteur K7 incorporé, Péritel + 100 jeux + joystick + livres. Cédé : 400 F. **Laurent Plichta. Tél. : 23.80.87.91 en province.**

Vds collection de "Tilt" du n°63 au n°74. Valeur : 322 F. Vendu : 180 F ou échange contre revues MSX. Echange notices MSX. Liste sur demande. **Julien Molinier, 14, avenue du Tennis, 34200 Sète. TéL. : 67.53.19.31.**

Vds imprimante LC10 couleur + câble + livre, état parfait, très peu utilisée car possède imprimante laser. Encore sous garantie 15 mois. Prix : 2 500 F à débattre. **Tuân Quang, 21, rue Paul-Gauguin, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.28.25 après 18 h sur Lyon.**

Vds **poissons compréhensifs** pour pêcheurs malchanceux.

Vds moniteur couleur pour console ou ordinateur. **David Vindis, 71, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : 45.49.14.50 la journée.**

Vds matos, mag etc. **François Tonic, 16, rue Chantereau, 91630 Cheptainville. Tél. : 64.56.27.84.**

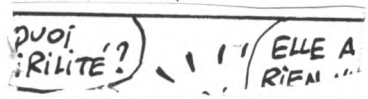
Vds TI99/4A Texas Instrument + extension mémoire + manettes + livres + revues (Hebdogiciel d'époque !) + nombreuses K7 (environ 30 jeux) à très bas prix : 550 F à débattre. **Jean-Philippe Daniel, 21, rue de Talloires, 68270 Ruelisheim. Tél. : 89.57.61.63.**

Vds "Tilt" (année 89) : 100 F. Possède nombreux disks du dom. pub. Achète oldies sur STF à très bas prix. **Fabrice Coulange, 3, impasse Allard, 13004 Marseille.**

Vds matériel info/électronique div. Vds, échange démos, soundtrackers ST. Cherche sources ASM, moniteur monochrome ST pas cher. **Sylvain Wyckaert, 14, la Bridoulette, Avesnelles, 59440 Avesnes. Tél. :**

CLUBS

Club Music MSX, MO6, PC cherche éducatifs, jeux, schémas, programmes, docs, démos, notices, logiciels, fichier, songs sur Mue CX5M, Music Modul, synthé vocal, etc. **Musyx Club, 56, esplanade St-Jean, Boulouris, 83700 St-Raphaël.**



Cherche club Amiga ou indépendant pour compléter ma collection de logiciels oldies, news etc. **Laurent Kurzmann, 21, rue Neuve, 6780 Messancy (Belgique). Tél. : 063.37.83.50.**

Club Cenace, un club pour tout les Atari (XL, XE, ST), fanzine papier + disk, dompub, aide diverse, construction de périphériques etc. **Daniel Carrodano, Les Oliviers B1, 83300 Draguignan. Tél. : 94.67.29.17.**

MSX2/2+ disk digits n°2, news, tests, concours etc. Prix : 40 F (720 Ko) ou 48 F (360 Ko). Vds Metal Gear 2, Music Module etc. **Patrick Legon, 96 C, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon.**

Compositeur de génie propose ses services à tout programmeur en rade ! Si possible dan sla région de Montpellier ou environs. **Christophe Rozale, 24, rue de Porto, 34000 Montpellier. Tél. : 67.64.13.60 à partir de 19 h.**

Club D21 propose docs, solutions de jeux, news, dompub, réparations matériel etc.). Nous recherchons Emulator Go 64 original. **Thierry Gauthier, Monthlié, 21190 Meursault. Tél. : 80.21.25.14.**

Association de malfaiteurs américains recherche dame pas trop Ness.

Le Croco Computer Club échange démos, utilitaires, routines, fanzines. Le club CPC le plus dynamique de France ! **Damien Bancal, 446, avenue Louis-Herbaux, 59240 Dunkerque.**

Méga est un fanzine sur disks pour Amstrad. Pour le recevoir envoyez une disquette et une enveloppe timbrée auto-adressée. **Lionel Vilner, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : 45.26.00.64.**

Hi Citizen ! Here comes the judge. Je cherche des contacts pour démos uniquement. Cherche aussi contacts avec graphistes confirmés pour échanges de trucs et astuces. **Sébastien Verraest, 15, rue du Dr Flemming, 59910 Bondues. Tél. : 20.23.17.92.**

Ouverture d'un club Nintendo. Trucs et astuces, fanzine + vends 46 jeux (Rygar, Batman, Tetris etc.). Joindre 3 timbres. **Fabrice Lebrun, 10, rue du Château, Travecy, 02800 La Fère. Tél. : 23.56.38.62.**

Cherche contacts sur A 500. Nombreux softs. Réponse assurée. **Yannis Terpreault, 8, allée des Menestrels, 49400 Saumur. Tél. : 41.67.40.12.**

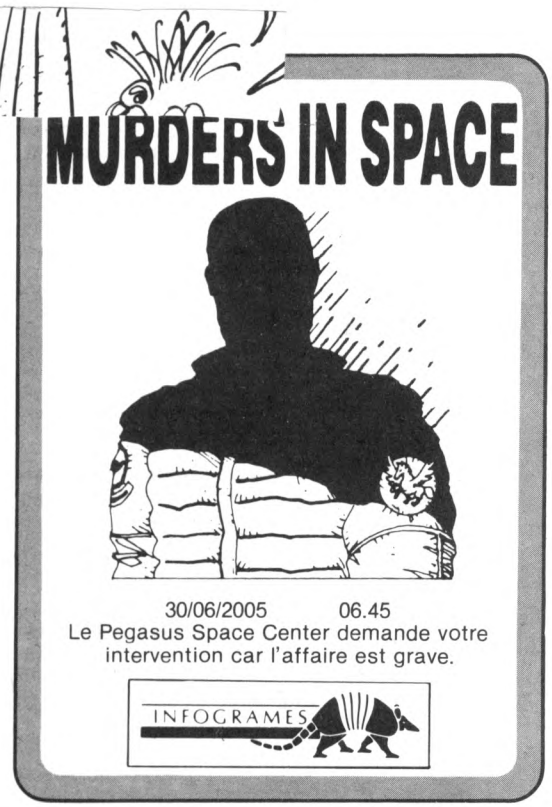
Club MSX sur disks. Joindre un timbre. **Christophe Chaplain, 22, rue des Aubépines, 86190 Ayron.**

Vous avez un ST ou un Amiga, CPC, Sega ! Sortez de votre trou et demandez le Bug Magazine du mois. Prix : 10 F le numéro ou 100 F l'abonnement. Le seul fanzine qui n'a pas peur de la censure ! **David Laurent, 48, allée Georges-Allain, 76620 Le Havre. Tél. : 35.46.65.34.**

Fans de Nintendo, envoyez-moi tout vos trucs et astuces sur 8 bits et 16 bits, Game Boy. **Cédric Rouzé, rue de Villers-Allerand, 61160 Germaine. Tél. : 26.52.88.92.**

Cherche à créer club sur Megadrive. **Stéphane Macré. Tél. : 48.29.28.69.**

Vous avez du matériel MSX usagé ou ne servant plus, ne le jetez pas ! **MSX Master Club, 7, rue des Iris, 62119 Dourges.**



Sega Woman, vous propose plus de 60 jeux sur cartouche (location) pour en savoir plus : **Jocelyne Mounissens, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac "La Palandre".**

Venez rejoindre les nombreux adhérents du seul club toutes consoles confondues. **Marc Pauron, rue du 8 mai 45, 58400 La Charité-sur-Loire.**

Club Atari, PC, ST, CPC, Amiga, Sega, Lynx, Dompub, jeux, fanzine, etc. Prix : 20 F par mois. **Emmanuel Cordon, 6, rue des Catelets, 62390 Auxy-le-château.**

Attention ! Groupe français légal recherche des coders, graphistes, musiciens pour s'aggrandir. **Michel Bortolin, 45, Boucle-du-Breuil, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.37.63.**

Le groupe "Axis" cherche coders sympas, musiciens et graphistes sur Amiga pour créer gigadémos en toute légalité. **Nicolas Chambaut, CIDEX 506, 41700 Cour-Cheverny. Tél. : 54.79.94.07.**

Mega MSX News, un journal sur disks pour MSX2 et MSX2+. Joindre un timbre. **Sébastien Rousseuw, 7, place du Général-de-Gaulle, 59470 Wormhout.**

RECHERCHES

Cherche souris pour TO8D : 150 F. Cherche contrôleur de disks CD90351 + extension numérique d'image (digit) DI90011 + lecteur disk 3"1/2 DD90352 : 600 F avec câble. Sans câble : 500 F + cartouche Forth + les deux livres. **Pierre Gautard, 17, passage Cardinet, 75017 Paris. Tél. : 46.22.07.22 après 19 h.**

Recherche clavier Amiga 500 entre : 2 000 F et 2 500 F. **Pascal Corneaux, 10, rue du Bois-Jeannette, Chaumontel, 95270 Luzarches. Tél. : 34.71.27.63 après 17 h 30.**

Cherche tout utilitaire, langages, livres, clubs, extensions, contacts, cartouches pour TO disks. **Frédéric Neau, 20, avenue du Maréchal-Foch, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.67.58.**

Cherche Quintupleur pour Nec : 100 F. Joypad d'origine (noir et bleu) : 50 F. Cherche également jeux Nec. **Christophe Lavaut, 21, allée Veuve-Lindet-Girard, 93390 Clichy-sous-Bois.**

Cherche carte club PC Engine de Shoot Again et des jeux de la Game Boy. **Stéphane Anglard. Tél. : 73.25.26.15 l'après-midi en province.**

Amiga recherche contacts pour programme en C (Lattice 5.00) et échange jeux et utilitaires. **Christophe Dhainant, 1, rue Joseph-Delattre, Ros, Val-de-Seine, 76150 Maromme-la-Maine.**

Achète synthés Roland D10 ou Kaiwaï K1 (autres possibles). Achète Scanner pour ST. **Renaud Urcun, 68, avenue d'Iéna, 75116 Paris. Tél. : 47.20.12.22 après 18 h ou le week-end.**

Cherche K7, rubans Sony PRK-MO9 (ou assimilé) pour imprimante Sony PRN-MO9. **Danielle Derouet, 94, rue de Bellebat, 45000 Orléans.**

Recherche Rainmox Island pour 6128, pas cher car je suis à cours. **Michel Nosoff, 7, allée de la Marjolaine, 17420 St-Palais-sur-Mer. Tél. : 46.23.31.66.**

13770 Venelles.

Vds plus de 250 logiciels pour TO8/TO9 à des prix très intéressants. **Jeoffrey Bocquet, résidence "Galois",** [illegible] **Villeneuve-d'Ascq. Tél. :**

Achète Mega Drive et jeux pour un bon prix. **Laurent Alvergne. Tél. : 46.20.52.04.**

Recherche logiciels éducatifs à échanger ou à vendre. Cherche contacts sérieux et durables sur Amiga. **Christophe Bernard, 17, rue du Puits-Neuf, 18000 Bourges.**

Achète logiciels pour Amiga. Envoyez liste. Cherche solution Explora 2. **Bruno Ramain, 3, allée Soufflot, 93150 Le Blanc-Mesnil.**

Fan de jeux d'aventure, cherche Fer et Flamme, Skaal, Turlogh, Qin, Oxphar, Iron Lord, Defender of the Crown, Le manoir de Mortevielle, etc. Le tout sur CPC. **Gabriel Do Paço, 23, avenue Jean-Jaurès, 92150 Suresnes. Tél. : 47.72.14.05.**

Recherche Atari 520 STE : 2 500 F ou achète Atari STE + moniteur couleur : 3 700 F ou achète Amiga 500 : 2 500 F avec moniteur couleur : 3 700 F. **Florent Ballu, 8, rue des Pervenches, 14920 Mathieu. Tél. : 31.44.44.05.**

Cherche numérisateur d'images DI90011 pour TO8. Faire offre. **Jean-Louis Gay, allée des Acacias, 48120 St-Alban. Tél. : 66.31.57.16.**
après 19 h.

Vds pour TO8, TO9+ plus de 100 logiciels, jeux et utilitaires (Color Paint, F15, Blood, Studio, Paragraphe, Bob Winner, Arkanoid, Alienator, Karate, Le journaliste). Prix : 30 F par jeu. **Jérémi Janssen, "Le Galoubier"**

Cherche Star LC24-10 pour Atari ST + câble. **Christophe Luthringer, 40, rue du Steinby, 68800 Thann. Tél. : 89.37.27.46.**

Cherche Music Module + clavier musical NMS 1160 + Music Creator + souris pour MSX2. Achat séparé possible. **Yann Turco, 13, place de la Résistance, 37000 Tours. Tél. : 47.66.64.42.**

Achète Amiga 500 + câbles (Péritel comprise si possible). Le tout : 2 500 F. **Facri Oudjana, 13, rue du Fé-Montmartre, 75009 Paris. Tél. : 45.33.49.10. Urgent !**

Cherche news sur C64 (disks) à bas prix. Urgent ! **Thierry Schwyter, 23, avenue Louis Pasteur, 34470 Pérols. Tél. : 67.50.18.87.**

Anarchiste bon vivant recherche **partenaire** pour faire la bombe.

Amiga 500 recherche logiciels éducatifs niveau 1ère et Terminale. Recherche également simulation boursière. Vite ! **Laurent Bertoni, Quartier Lévèque, 07400 Le Teil.**

Recherche tous matériels pour Thomson TO7/70 ainsi que tous logiciels en cartouches ou K7. Envoyez liste. **Fabrice Giraud, Le Jean-le-Blanc, avenue Le Bellegou, Zup de la Rode, 83000 Toulon.**

Graphiste passionné de démos (C64, Amiga 2000) cherche un max de réalisations en tout genre (intros, mégadémos, slide-shows etc.). Réalise Font-Loganim, Image pour coder de démos en manque de Grafx. **Yann Malard, 16, rue de Charente, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.27.55.**

Recherche sythétiseur vocal + Modem + logiciels (Orthobase 6000, CAO Espagnol, Le Petit Lecteur, Space Tunnel, Le Soleil et Ses Planètes, Bambino Fait un Puzzle, PAO7. **Patrick Gaste, 38, rue de l'Eglise, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.15.42.23.**

Recherche contacts sur STF ou STE. **Jérémy Caplette, 17, allée Colette, 54650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.47.23.91.**

Recherche un équivalent sur MSX1 de Multiface en K7 ou en disks et achète tout programme de sauvegarde de K7, cartouche et disks. **Luis Magno, 124, rue des Poissonniers, 75018 Paris.**

Recherche Donkey Kong pour Nintendo. Recherche aussi des revues pour 800 XL. **Jean-Baptiste Poisson, 3, place Pont-de-Vanves, 75014 Paris. Tél. : 45.39.60.95.**

Achète comptant Atari 1040 STF ou STE avec SM124 ou SC1425 : 3 000 F maximum ou 3 500 F si garantie. **Jean-Pierre D'Allier, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.05.89.**

Recherche jeux MSX (K7 et cartouches) à bas prix. **Michel Carlier, 7/1/1, rue Eugène-Delacroix, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.67.05.90.**

Cherche éducatifs, utiltaires, jeux pour TO8D ainsi que boîtier RS-232 et cordon (CI252SSE) et pour TO7.70, extension 64 Ko (EM97/064) et souris pour TO8D. **Vincent Bouvier, 14, rue Moreau, Vocq, 59970 Fresnes/Escaut. Tél. : 27.27.32.77.**

Recherche pour MSX1, VG8020 + cartouches (Rambo, The Maze of Galious etc.). **Mathias Legros, 14220 Angoville. Tél. : 31.40.71.66 en province.**

Recherche renseignements sur Eprom (réf. 68705). Recherche dessin du circuit imprimé paru dans Elektor se rapportant au programmeur d'Eprom. **Alain Demailly, rue des Jonquilles, 62680 Méricourt. Tél. : 21.42.92.28.**

Cherche clavier 520 ST à moins de : 1 500 F. Sentimentaux s'abstenir ! **Sébastien Prat, Le Marladot, Salles-Mongiscard, 64300 Orthez. Tél. : 59.65.33.84.**

Achète K7 CPC : Total Eclipse 2 (100 F), Dark Side (50 F), Driller (50 F). Urgent ! **Sébastien Bibard, Les Voutes-à-Bessac, 16250 Blanzac.**

Cherche livres : manuel technique du TO8/8D + TO9, l'Assembleur 6809 TO8. Souhaite aussi contacts sérieux avec amateur programmeur graphiste pour échange de connaissances. **Georges Brachet, 2, rue de la Ville-au-Conte-Trélat, 22100 Dinan. Tél. : 96.85.26.22 après 19 h.**

Cherche généreux donateur d'un compatible PC (même en panne) ou carte d'extension ou bien moniteur. **Eric Lux, 3, place Pierre-Brossolette, 92310 Seures. Tél. :46.26.60.16.**

Cherche logiciels à bas prix. Faire offres. **Jean-Pierre Hernandez, 9, rue Roger Mauréso, 66350 Toulouges. Tél. : 68.85.29.92.**

Recherche Mario Bros pour console Nintendo, en bon état. Faire offre. **Grégory Vallo, 132, rue Rabelais, 69400 Villefranche sur Saône. Tél. : 74.60.60.23.**

Recherche jeux sur MSX1 (achats ou échanges). Possède nombreux jeux intéressants. **Sébastien Gourand, 13, rue de Penthièvre, 78570 Andrésy. Tél. 39.74.58.72.**

Cherche listings, astuces, logiciels pour MO6. Faire offres. **Jacky Delorme, 3, allée Fraternelle, 27100 Val de Reuil.**

Avis aux possesseurs de Kara Font et Head Line 1.2. Je vous achète à bon prix vos fontes en image IFF loadable sur Digital Paint etc. **Jérôme Decoster. Tél. : 20.30.77.40 en province.**

Recherche Atari ST pour échanges utilitaires, démos et jeux. **Anthony Gourdin, 71, rue Jules-Guesde, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.61.15.**

INFOGRAMES

Recherche talents (programmeurs, concepteurs jeux graphistes...).

Contacter Marie-Christine Baron au (16) 78.03.18.46.

LORICIEL

Loriciel recherche programmeurs travaillant sur 68000, Assembleur, Langage C.

Contacter Christophe Gomez, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.52.11.33.

3615 MICRONEWS

LE PLAISIR LUDIQUE EN 3-D

René voit gros
OOOH WAOU LE MEEEC!
IL EST BIEN ACHALANDÉ
WAOUU
OULAAA LE MEEEEEC
QUELLE VIRILITÉ!
BAHONGA
EH OUI
QUOI VIRILITÉ?
ELLE A RIEN VU CELLE-LÀ
SURF
GNIAHA HAHAHARK
SUR
WOUAHAOUUUUU LE MEEEEEEC
QUEL HOMME!
HAHA
ET ENCORE, SI TU VOYAIS MA GLOTTE
HEP! ABRUTI. TU ME PRÊTES TON BATEAU?
C'EST UNE QUESTION DE FIERTÉ D'HOMME
?
STOP
SINON T'ES MORT
US ZLIKA
CARALI

NOUVEAU ! TELECHARGEZ SUR 3615 MICRONEWS !

Depuis le **1er septembre, 3615 MICRONEWS** vous offre un nouveau service : le **téléchargement**.
Des centaines de logiciels du domaine public ou autres sur **Atari ST**, **Amiga**, **PC et compatibles** ; une logithèque à un **prix imbattable** accessible en un **temps record** grâce à un simple câble et au logiciel *Télénews* que vous pouvez vous procurer sur simple demande (voir bon de commande ci-joint).
Au fil des semaines, cette nouvelle rubrique évoluera et d'autres formats - comme **Thomson**, **MSX** et **CPC** viendront grossir les rangs du catalogue de softs.

I M P O R T A N T !

Vous êtes **programmeur amateur** et avez réalisé un nombre considérable de logiciels qui dorment dans un tiroir. N'hésitez pas à les faire sortir de l'ombre et à en faire profiter l'audience de **3615 MICRONEWS** ! Chaque logiciel accepté et mis au catalogue sera rémunéré. Pour tout envoi ou demande de renseignements, contacter *Dédale Télématique, 5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes* - ou consulter le **3615 MICRONEWS**, rubrique Téléchargement.

BON DE COMMANDE

Nom : .....
Prénom : .....
Age : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....

Je commande :
❑ Le kit Télénews (câble + logiciel) : 149 F
❑ Le logiciel Télénews : 55 F
❑ Le câble seul : 110 F

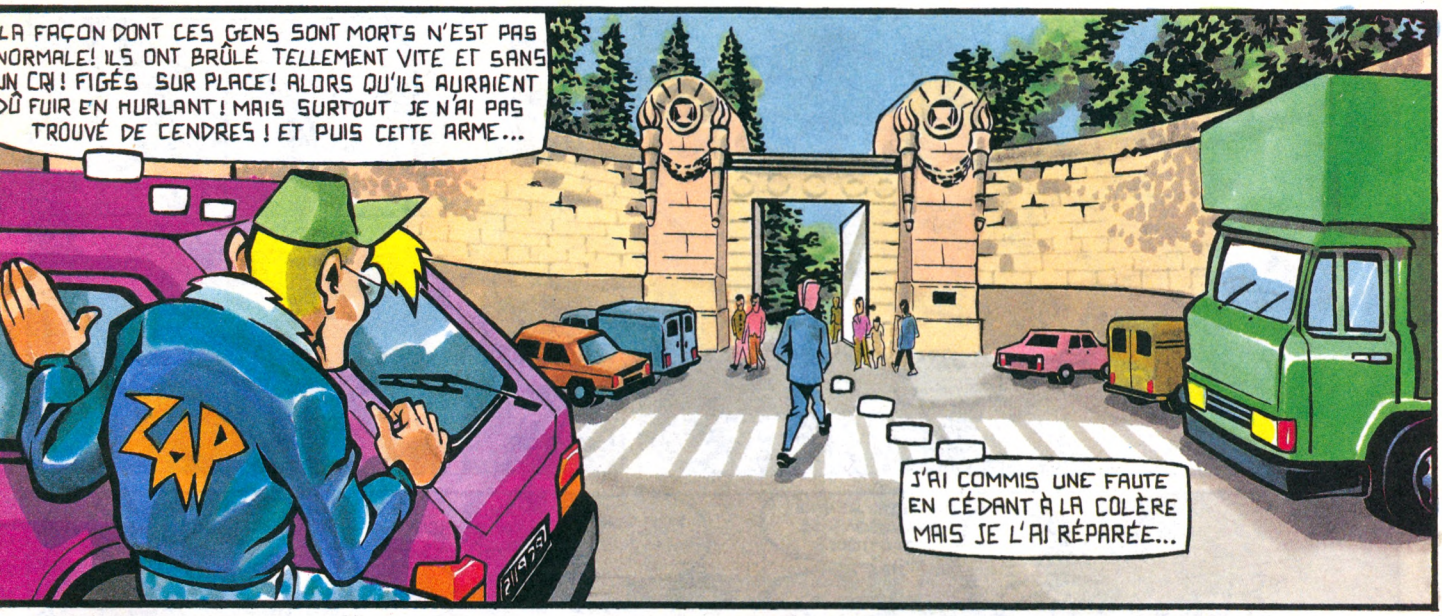
Total : F (frais de port inclus)

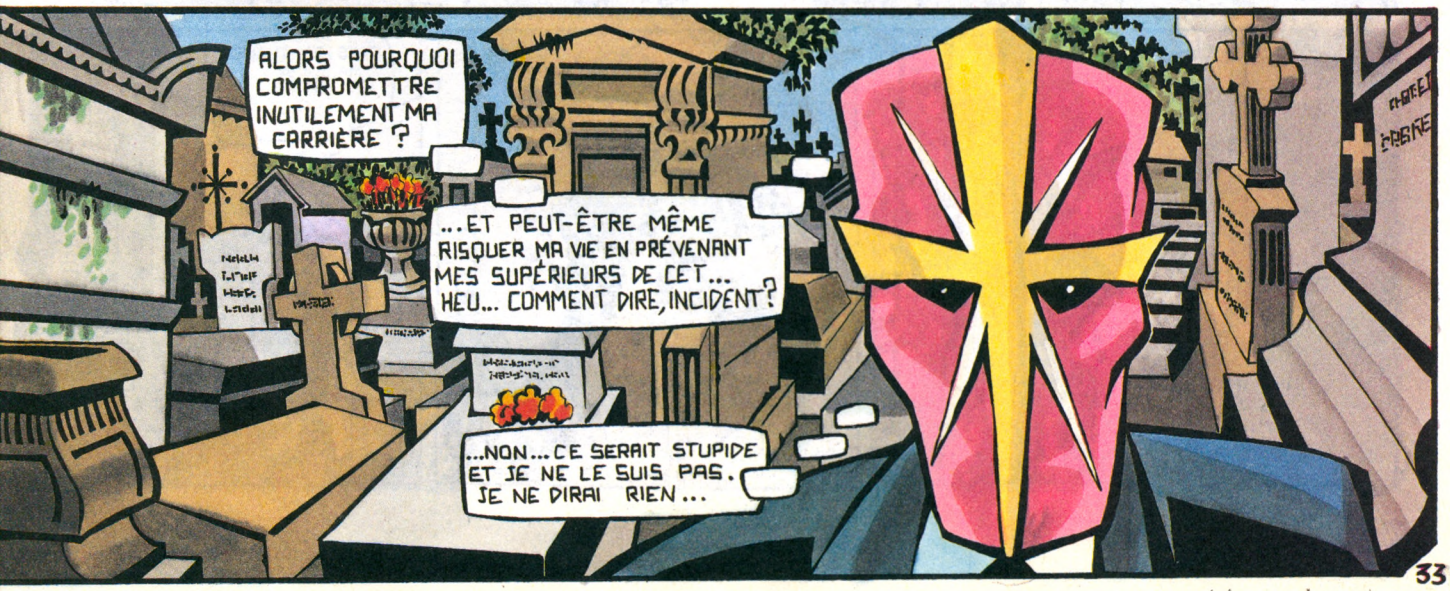
Je possède un :
❑ Atari ST
❑ Amiga 500 ou 2000
❑ PC 5"1/4
❑ PC 3"1/2

Veuillez adresser votre règlement par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de **Dédale Télématique** (5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes).

BARGON ATTACK

RASHEED
+
MARC BROTHERS





(A suivre)

TU PRENDS LE GRENIER, J'ME FAIS LA CAVE...
?
LUI ! ICI !
AH, QUE...
TA GEULE !
IL EST RENTRÉ ! CHANGEONS DE TACTIQUE !
MAIS QUE ?
AH, QUE D'ACCORD ! ON SE RENTRE !
PAS QUESTION !
T'AS LE NUMÉRO DU RÉSEAU ?
AH QUE, JE LE CONNAIS PAR COEUR : 69.69.69.69
ATTENDS QUE JE SOIS EN PLACE ET FAIS LE NUMÉRO...
BIP BIP
?
QUE MONSIEUR M'EXCUSE...
FAITES, COCK ! FAITES !
DANS SA CHAMBRE ? MAIS IL N'Y A PAS DE TÉLÉPHONE
DRIIING

PIING
WAGNER
LISZT
PERSONNE!
IL DOIT Y AVOIR UN PASSAGE...
SECRET!
LISZT
ENCORE UN TARÉ... COMME SI JE POUVAIS VENDRE DES TICKETS À UN OURSON...
LISZT
PAS UNE SECONDE À PERDRE...
PIN
VLAM
GNN!
WAGNER
MPFF!..
IL DOIT Y AVOIR UN MÉCANISME...
LA QUESTION EST : OÙ?
?
CRASH!
RIEN NE VAUT UNE DÉDUCTION PERTINENTE ET UNE DÉMARCHE RIGOUREUSE!
WAGNER
20

(A suivre)

Oui fm 102.3

ANNONCE

LES CONCERTS QUI ONT DU SENS

OCTOBRE

01 SONIC YOUTH - *Elysée Montmartre*
01 ALL - LES GNOMES - *Ornano*
02 LITTLE BOB - *Elysée Montmartre*
02 SLAYER, MEGADETH, SUICIDAL TENDENCIES, TESTAMENT DANS CLASH OF THE TITANS - *Zénith*
03 THE TOASTERS, DR NO - *Ornano*
05 MINK DE VILLE - *Elysée Montmartre*
05 FESTIVAL LONDON GIRLS AVEC ANNE CLARK, ANNA PALM, COMING'UP ROSES, RENEES - *Ornano*
05 KENT - LES CASSES PIEDS - *Gentilly*
05 LES FRELUQUETS - *La Locomotive*
06 FESTIVAL REGGAE AVEC LEE JOHN SMITH, LES COQUINES, REGGAE ROOTS - *Elysée Montmartre*
06 AN EMOTIONAL FISH - *La Locomotive*
07 TREPONEMPAL, FALSE PROPHETS - *Ornano*
08 LITTLE NEMO - *Bataclan*
09 JANE'S ADDICTION - *Elysée Montmartre*
11 JEAN-LOUIS AUBERT - *Ivry*
11 SEGURIDAD SOCIAL, LES EJECTES *Concert gratuit Elysée Montmartre*
12 PAUL PERSONNE, ARTHUR H - *Fontenay*
12 SOIREE SKA - *Ornano*
12 SOIRÉE HACIENDA: THE WENDY'S *La Locomotive*
13 JAD WIO, LES WAMPAS - *Ivry*
14 LA SOURIS DEGLINGUEE - *Ivry*
15 JEFF HEALEY BAND, WILD LIFE *Hippodrome de Vincennes*
17-18 BERTIGNAC - *Bataclan*
18 RAMONES - *Zénith*
18 TANKARD - *Ornano*
18 *au 20* FESTIVAL FNAC / INROCKUPTIBLES:
- MY JEALOUS GOD, BAND OF HOLY JOY, JAMES *le 18*
- FATIMA MANSIONS, BRUCE JOYNER, THE CHARLATANS *le 19*
- THE SNEETCHES, MONOCHROME SET, JOHN CALE *le 20*

19 BURNING SPEAR - *Zénith*
19 RAOUL PETITE - *Massy*
19 PRONG - *Ornano*
19 DORIAN GRAY - *La Locomotive*
20 THE CHRISTIANS - *Zénith*
20 RAOUL PETITE - *Choisy*
20 SAINT CHRISTOPHER - *La Locomotive*
22 COCTEAU TWINS - *Elysée Montmartre*

OCTOBRE (suite)

25 AXEL BAUER - *Elysée Montmartre*
25 *au 27* FESTIVAL LIVERPOOL *La Locomotive*
26 LIVING COLOUR - *Elysée Montmartre*
26 THE RIFF'S - *Ornano*
27 GRATEFUL DEAD - *Zénith*
27 ALAN VEGA - *Elysée Montmartre*
27-28 THE WATERBOYS - *Casino de Paris*
29 LES VRP - *Olympia*
29-30 IRON MAIDEN - ANTHRAX - *Zénith*
30 BARRACUDAS - *Ornano*
30 A WEDDING ANNIVERSARY *La Locomotive*

NOVEMBRE

01 DEAD CAN DANCE - *Olympia*
02 PUBLIC ENEMY - *Zénith*
03 HOMMAGE À PETER TOSH *Elysée Montmartre*
06 MIKE RIMBAUD - *Massy*
08 GOM JABBAR, PUPPA LESLIE - *Ornano*
09 PENDRAGON, EURYBIA - *Ornano*
09 SOIRÉE HACIENDA: MOCK TURTLES *La Locomotive*
13 *au 16* FESTIVAL NEW ROSE: CALVIN RUSSEL, ELLIOT MURPHY, BRIAN JAMES, MARIE ET LES GARÇONS *Kremlin-Bicêtre*
16 TELESCOPES - *La Locomotive*
15-16 FESTIVAL "JUNGLE HOP" - *Ornano*
17 BOO YAA TRIBE - *Elysée Montmartre*
19 GUANABATZ, HELLS CRACK, YELLING CATS - *Ornano*
19 GALAXIE 500 - *New Morning*
20 LAURIE ANDERSON - *Grand Rex*
20 *au 23* FESTIVAL DANCETERIA *Ornano 19 h - La Locomotive 24 h*
27 PREFAB SPROUT - *Cigale*
27 *au 29* PROGRAMMATION DU F.A.I.R - *Ornano*
29 GUN CLUB - *Elysée Montmartre*
30 RIDE - *Ornano*

DECEMBRE

07 SOIRÉE HACIENDA: WORLD OF TWIST *La Locomotive*
20 ANNIVERSAIRE DE LA LOCO

JANVIER

16 LES WAMPAS - *Bataclan*

BILLETTERIE ET RENSEIGNEMENTS A OUI FM
4, RUE BEAUBOURG - 75004 PARIS - TÉL. 42 71 102 3
INFOS CONCERTS 3615 OUI FM

Page manquante

Page manquante

Page manquante

Page manquante

SCHWARZENEGGER

EST LA VEDETTE DU FILM.
VOUS POUVEZ ETRE LE HÉROS DU JEU...

TOTAL RECALL

Doug Quaid est hanté chaque nuit par un rêve qui l'entraine sur Mars. Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans les implantations de fantasmes, Rekall, de réaliser complètement ses rêves.

LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE

Vous déccourirez l'horreur lorsque le rêve de Quaid deviendra un véritable cauchemar....Chacun de ses gestes seront manipulés par ses futurs assassins, la vérité est surréaliste.

IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT

Vous êtes Doug Quaid et devez aller sur Mars pour découvrir votre vraie identité. Votre mission est un voyage au coeur de l'action avec des mutants bizarres, des véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition. Des graphismes superbes et une jouabilité incroyable pour le jeu basé sur...

LE FILM DE L'ANNEE

...Un voyage cauchemardesque dans le 21ème siècle

AMSTRAD AMIGA ATARI ST

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

ocean®

©1990 CAROLCO PICTURES, INC.

BLAGUES A PART

Envoyez vos histoires drôles et vos contrepèteries - plusieurs de préférence - à Micro News, Blagues à part, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre. *Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien d'anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).*

Le président de la République, un matin d'hiver, voit que quelqu'un a écrit dans la neige en urinant : "Président, vieux con". Très en colère, il appelle le chef des services secrets et lui demande d'ouvrir une enquête. Huit jours plus tard, ce dernier revient faire son rapport :

- Monsieur le Président, nous avons fait analyser l'urine et nous savons qui a fait ça. Il s'agit du Premier ministre. C'est dur pour vous, mais je dois vous dire en plus que l'écriture est celle de votre femme.

●

Deux jeunes mariés, avant la guerre, font un pacte : chaque fois que l'un trompera l'autre, il devra mettre un haricot dans un bocal. Une fois la guerre terminée, les époux décident de regarder dans les deux bocaux. Dans celui de la femme, il n'y a rien, mais dans celui du mari se trouve un haricot. Le mari tombe à genoux, se traite de salaud, dit qu'il est désolé, qu'il s'excuse, qu'il ne le fera plus et commence, la voix teintée d'émotion, un discours élogieux sur la fidélité de son épouse. Celle-ci l'interrompt bien vite :

- Il y avait un haricot dans ton bocal parce que tu m'as trompé une fois, soit. Mais avec quoi crois-tu que je t'ai nourri pendant toute la guerre ?

●

Un petit vieux raconte une de ses journées :

- Voilà, alors le matin je me réveille à 7 h 30 ; à 7 h 35, je fais pipi, et à 7 h 40 je fais caca. Et à 7 h 45, eh bien je me lève...

●

Un Belge est debout devant un distributeur de boissons dans lequel il met des pièces depuis une demi-heure, prenant à chaque fois la bouteille, remettant une pièce, prenant la bouteille etc. Derrière lui, une dame en a assez d'attendre et lui demande de se presser. Le Belge répond :

- Ça va pas, non ? Tant que je gagne, je joue !

(Frédéric Bonely)

●

Dans une pharmacie, une femme demande :

- Bonjour monsieur, auriez-vous une petite compresse ?

Le pharmacien répond :

- Non, je n'ai qu'une grosse qu'on suce !

Un couple qui ne peut avoir d'enfants va demander conseil au curé qui leur conseille d'aller à Lourdes brûler un cierge.

Quelques années plus tard, le curé passe devant la maison et trouve dans la cour une douzaine d'enfants en train de jouer. Il en interpelle un et lui demande si ses parents sont là.

- Ah non, monsieur le curé, ils sont partis à Lourdes pour éteindre le cierge !

●

Un millionnaire organise un concours dont le premier prix est la main de sa fille. Pour gagner, il suffit de traverser à la nage une piscine pleine de piranhas. Tous les candidats sont rassemblés sur le bord de la piscine - quand soudain on entend un grand plouf ! Aussitôt le millionnaire se précipite vers le courageux prétendant et lui dit :

- Eh bien, vous, pas de doute, vous voulez vraiment ma fille !

- Tout ce que je veux, répond l'autre, c'est savoir quel est le salaud qui m'a poussé !

(David Guesdon)

CHARADE

Mon premier en est un lorsqu'il s'agit de malheur.
Mon second vit dans les égouts et propage la peste.
Mon troisième se boit à cinq heures.
Mon quatrième s'écrit comme mon premier.

Mon tout est un jeu Broderbund.

Mon tout est le jeu Karateka, testé dans le numéro 39.

SOLUTIONS DES CONTREPETERIES

La /référence de votre **p**neu.
Goûtez aux **j**oies de la ver**v**e.
Ces **pl**is bien dé**v**oyés et ces ba**th** missives.
On a beau di**r**e, il faut tra**q**uer partout.
Votre pe**i**ne vers des li**v**res.
La belle **m**aquette de cette **chr**onique.
Sans vous emb**ê**ter à faire durer la **th**èse.
Ce gu**i**de me b**o**tte !
Dieu s'y **f**ortifie. En sortant de la **m**esse...
Manier a**g**ilement les ver**b**es.
Rimer sans **l**aideur.
Votre Ver**b**e m'a**g**ite !

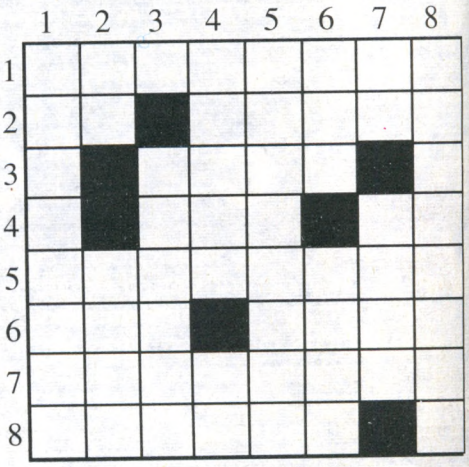
CRUCITOP

HORIZONTALEMENT

1. Une comète qui vous menace sur Amiga (titre de jeu).
2. Cité légendaire sur CD-ROM (titre de jeu). S'assit en roi.
3. Totalement heureux.
4. Peintre français cofondateur de Dada.
5. Ça veut dire voler mais avec *Matrix*, c'est un jeu.
6. Fille de Cadmus et d'Harmonie. Femelle du sanglier.
7. On célèbre ses petits vins.
8. Les espoirs le sont souvent.

VERTICALEMENT

1. Explosif avec *Düx* (titre de jeu).
2. Le meilleur. Petit de l'âne.
3. Un sacré vacarme.
4. Enlèvera. Ruisseau.
5. Me livrai à la débauche.
6. Important de tirer le gros. Au-dessus du trône et de l'autel.
7. Préposition. Celui des Amazones.
8. Vos copines le sont quand vous avez joué 24 heures de suite à *Kick Off*...

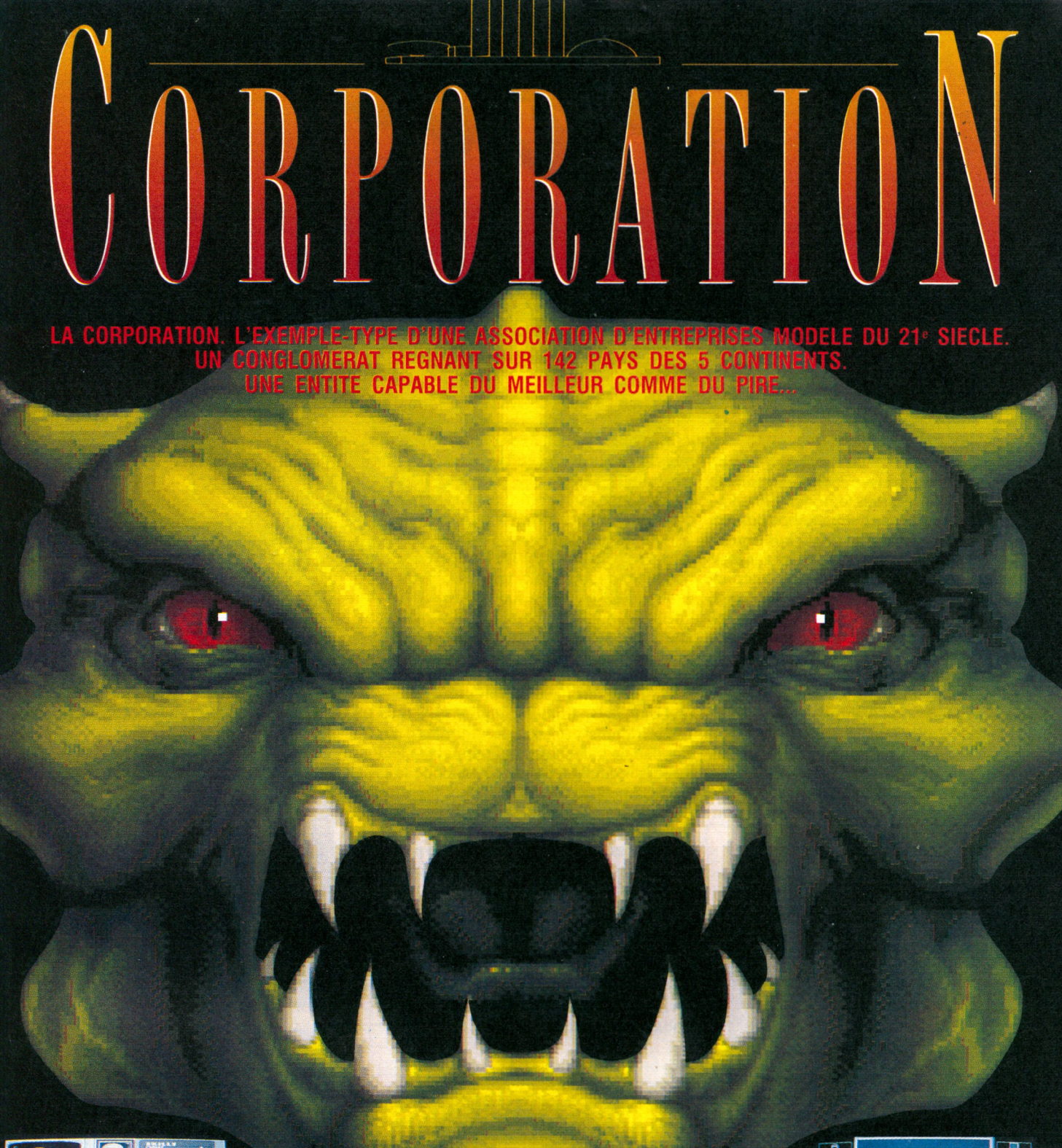


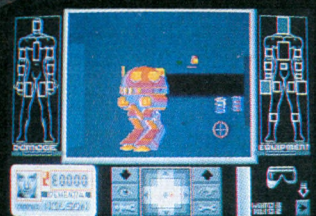
SOLUTION DU N°39

	1	2	3	4	5	6	7
1	Q	U	A	R	T	E	T
2	U	N	I	E	■	L	A
3	A	S	S	U	R	E	R
4	R	■	E	S	■	M	I
5	T	R	E	S	S	E	S
6	E	U	■	I	O	N	S
7	R	■	O	T	I	T	E

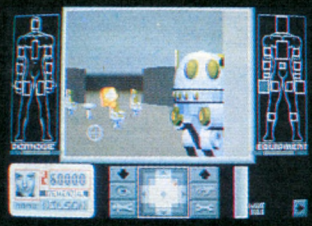
CORPORATION

LA CORPORATION. L'EXEMPLE-TYPE D'UNE ASSOCIATION D'ENTREPRISES MODELE DU 21e SIECLE.
UN CONGLOMERAT REGNANT SUR 142 PAYS DES 5 CONTINENTS.
UNE ENTITE CAPABLE DU MEILLEUR COMME DU PIRE...





Bientôt disponible sur Atari ST et Amiga
Photos d'écran sur divers formats



ne liberté totale de mouvement
ns un univers en 3D
6 niveaux inclus dans une aire
jeu d'environ 4 km
ne option d'auto-portrait
italisée unique (cf. le pack
ur de plus amples détails).

CORE DESIGN LIMITED

DISTRIBUE PAR UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Tél. : 48.47.65.52

DISTRIBUE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

GOOD VIBRATIONS

La castagne d'arcade déboule dans votre salon.

ROLLERGAMES (Williams)

Tiens, vous vous souvenez de ce petit dessin animé qu'on se tapait le mercredi après-midi chez sa mamie en même temps qu'une tartine beurrée avec du chocolat : *Les Comètes* ? On y voyait une dizaine d'équipes (toutes plus farfelues les unes que les autres) dans une course sur patins à roulettes à travers les Etats-Unis : tous les coups étaient permis ! Si je vous parle de ces agréables souvenirs de jeunesse, c'est tout simplement parce que bien avant le très violent *Rollerball*, c'est à ce sympathique dessin animé estampillé "Hanna Barbera Anderson" que fait tout d'abord penser le look très kitsch de **Rollergames** - le dernier flipper de chez Williams. Le plateau très coloré, plein de petites lumières, de cibles et de toboggans, grouille de petites poulettes à roulettes plutôt bien roulées et auxquelles justement, on aimerait bien rouler... des patins. Cela dit, on n'est pas là pour la bagatelle, puisque les participants, harnachés de protections comparables à celles des joueurs de hockey, s'affrontent brutalement sur une patinoire, suivant des règles confuses : le plus costaud gagne après avoir mis tous ses adversaires au tapis !

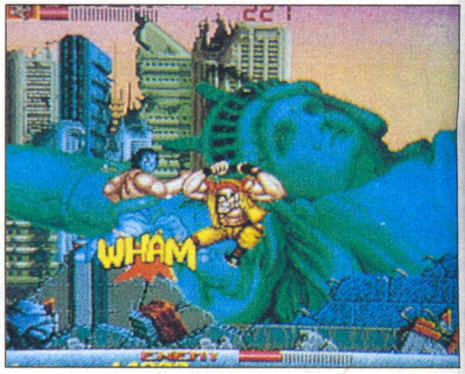
Pour les compétiteurs vraiment trop violents qui ne respecteraient pas les règles (puisqu'apparemment, il semble tout de même y en avoir), des sanctions sont prévues : les tricheurs se voient renvoyés sur le banc de touche (qui devient ici la capture de votre balle) pour un certain temps.

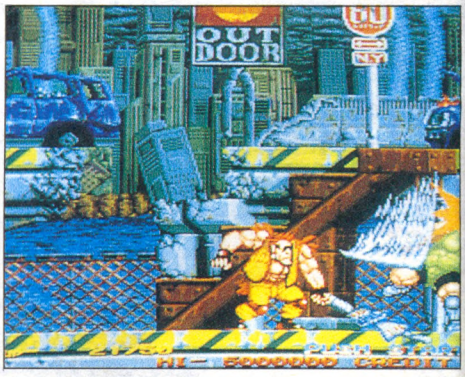
Le plateau comprend trois flips, deux en bas et un placé en haut à droite. Ce dernier se révèle un peu particulier, équipé qu'il est d'un gadget original et très utile : un aimant puissant stoppant la balle net et qui permet d'effectuer des tirs redoutablement précis. Voilà le principal élément nouveau d'un flipper qui demeure pour le reste assez classique. On apprécie quand même au passage la qualité des voix digitalisées et le "Wall Ramp", qui vous fait jouer, quand vous réussissez à le franchir, avec plusieurs boules à la fois.

Attendez-vous alors à être presque autant secoué qu'un des joueurs de ce sport ricain bizarre encore peu connu en France - où l'on préfère pratiquer des sports nettement moins brutaux, comme le saut de portillon de métro ou la conduite en état d'ivresse.

CRUDE BUSTER (Deco)

Si avec tout ça vous n'avez pas eu votre dose de violence, vous pourrez toujours vous rabattre sur **Crude Buster**. Ici, pas question de technologie de pointe, de jets ou d'armes ultrasophistiquées - la violence se déguste au naturel... On se sert de ses poings, de ses pieds et éventuellement de sa tête (rassurez-vous, uniquement pour les coups de boule) pour

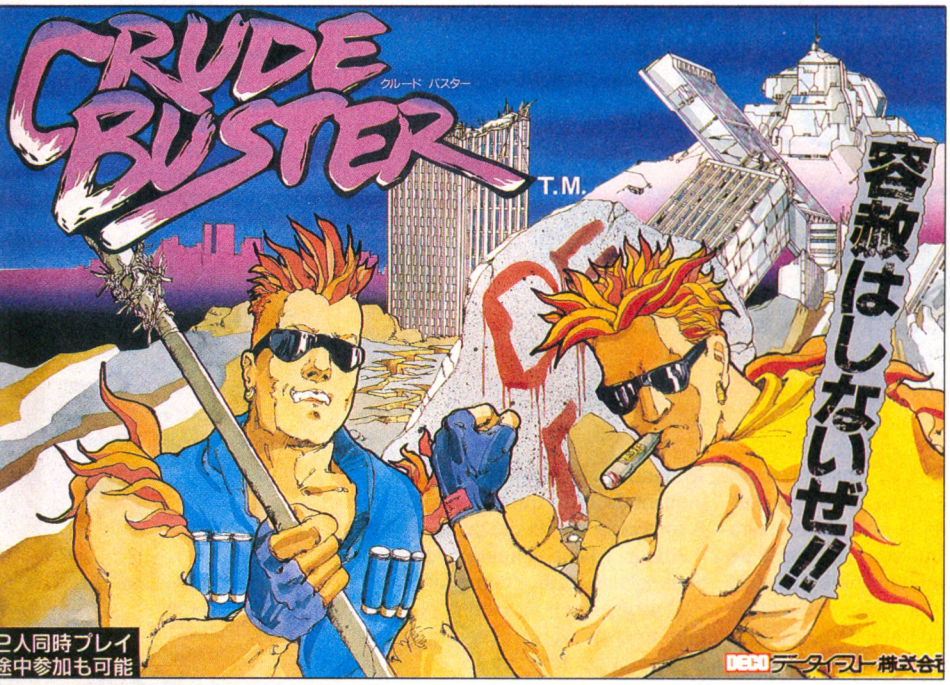




combattre dans des ruelles plus mal fréquentées que la buvette d'un concert de Motorhead.

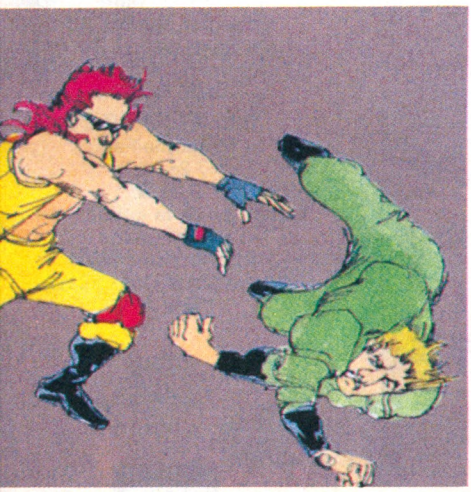
Votre personnage se présente comme un punk costaud rompu à toutes les astuces du combat de rue : lunettes noires, balai d'Iroquois, bracelets de force - bref, toute la panoplie du parfait petit éclateur de michetons.

A travers un New York dévasté, vous et votre jumeau (il est possible de jouer à deux



simultanément) devrez affronter des gangs accompagnés de clebs féroces et des mutants dégénérés à la tronche abîmée par les radiations...

Chaque position du joystick correspond à un mouvement particulier, selon le bouton sur lequel vous appuyez (il y en a trois), ce qui procure un nombre impressionnant de combinaisons et donc mille et une façons d'éclater la tronche des vilains pas beaux ! On peut par exemple saisir l'intrus par le col et le soulever en l'air à la facon de ce bon vieux Schwarzy, puis lui assener un coup de poing à côté duquel le tremblement de terre en Arménie passerait pour un doux frémissement. Autre gâterie également très prisée : le coup de pied retourné directement au niveau du thorax, ou mieux, l'épaulé-jeté-balancé-ratatiné de l'adversaire - comme s'il s'agissait d'un vulgaire sac-poubelle.



L'animation ne manque pas de fluidité et les graphismes semblent tout droit sortis des comics américains. Pour renforcer encore l'aspect BD du jeu, chaque coup est ponctué d'une onomatopée qui s'affiche sur l'écran comme dans les épisodes les plus délicieusement ringardos de la série télé *Batman*. Ce qui, avouons-le, augmente nettement le plaisir de cogner. Wham ! Krak ! Paf ! Deng ! Ziao ! Ping !

THE G.A.M.E. (Arcade Masters)

Pour finir et changer un peu, je vous emmène ailleurs que dans les salles d'arcade. Allons plutôt... chez vous !

Vous avez une console, mais vous trouvez que ça manque un peu de relief et que rien ne vaut une bonne vieille borne d'arcade ? Pas de problème, Tonton Pinball Willy est là pour vous aider... Voici la **G.A.M.E.** (**G**enuine **A**rcade **M**achine **E**ntertainment), un véritable boîtier de machine d'arcade ! La société anglaise Arcade Master Incorporated propose (pour le moment exclusivement en Angleterre) ce meuble dément - conçu spécialement pour vous permettre de vivre les mêmes sensations que dans les salles d'arcade, mais chez vous, le confort en plus et les pickpockets en moins !

La bête, légèrement plus petite que les "vraies", se trouve équipée d'un écran vidéo couleur sur lequel vous pouvez connecter des consoles Nintendo, des Sega Mega Drive et des Turbo Grafx de Nec ! Si vous possédez deux de ces consoles, vous pouvez même les relier à la machine et sélectionner l'une ou l'autre par l'intermédiaire d'un simple interrupteur. Tenez-vous bien, le meuble a été aussi prévu pour recevoir un magnétoscope !

Le tableau de bord comprend deux solides joysticks munis chacun de trois boutons. Il en existe également deux autres, permettant de sélectionner le nombre de joueurs et un dernier destiné au réglage du volume... Car - mais oui, mesdames et messieurs ! - l'engin contient aussi un amplificateur et deux haut-parleurs de 20 watts qui donnent enfin toute leur mesure aux mélodieuses onomatopées émises par vos jeux préférés. On peut même régler les nuances de graves et d'aigus ! Que demander de plus ? Rien de plus facile ! Voici le "maxisupermégatabouret", arme ultime du pourfendeur d'aliens, confortable et équipé d'un haut-parleur de 40 watts ! Planquez vos fesses (c'est le cas de le dire), car à 40 watts, le siège commence à vibrer et comme me disait encore Henri Chapier l'autre soir, "c'est vraiment très, très, très impressionnant". D'ailleurs, avec 20 watts dans la figure et 40 watts sous les miches, jamais les jeux vidéo familiaux n'auront frappé aussi fort !

C'est les voisins qui vont être contents !

Pinball Willy

Comi en gros

PETITES VOITURES SUR JUPITER

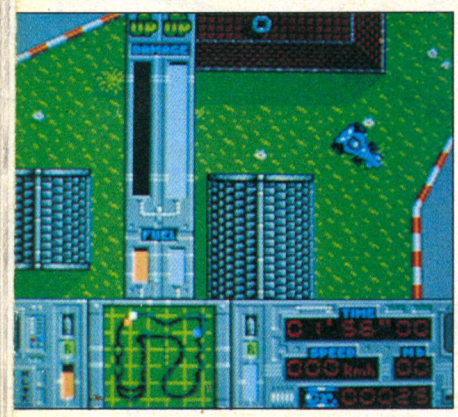
Toujours la même chose : l'Homme et sa sale manie de toujours en vouloir plus. Mais où s'arrêtera-t-il ? Cette fois c'est la plus grande planète du système solaire - Jupiter - et ses neuf satellites qui en prennent un coup...

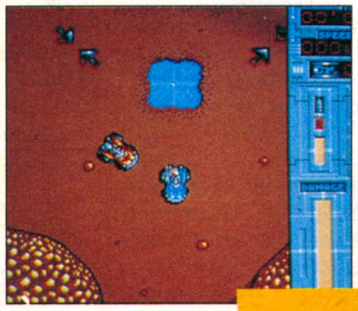
Aah ! On les avait pourtant prévenus. Mais ils n'ont rien voulu savoir. Et aujourd'hui voilà où on en est... Les neuf petites lunes sont devenues de simples et vulgaires pistes de course pour modèles réduits, où chaque année des millions de spectateurs viennent assister aux courses de qualification en vue du **Jupiter's Masterdrive** - le titre d'un nouveau jeu d'Ubi Soft.

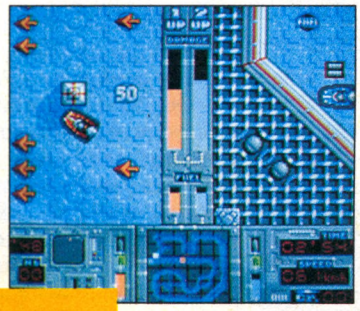
Tout cela à cause de qui ? La P.O.F. Corporation, bien entendu ! Le jour où cette organisation ne sera pas mêlée à un quelconque coup fourré - ça sera Noël !

Il existe toute une catégorie de circuits sur lesquels les concurrents pourront courir selon leurs envies et leurs aptitudes, en vue de se qualifier. Chaque satellite possède une gravité différente et un circuit d'un tracé spécifique. Quant aux joueurs, ils pourront choisir un parcours en fonction de l'argent gagné dans les épreuves précédentes. Et on peut concourir à deux simultanément contre les concurrents drivés par l'ordinateur. Une option achat vous sera aussi offerte, qui vous permettra de vous doter de moteurs plus puissants ou de multiples accessoires qui amélioreront considérablement les performances de votre petit bolide.

Tout au long des courses, des bonus se manifestent et augmentent ainsi le piquant du soft - qui fait merveille ! A tous ceux qui rêvent de devenir le meilleur volant lilliputien du système solaire, les programmeurs d'Ubi Soft proposent pour bientôt cette simulation sur Amiga et ST, qui vous fera prendre les virages à 200 à l'heure !

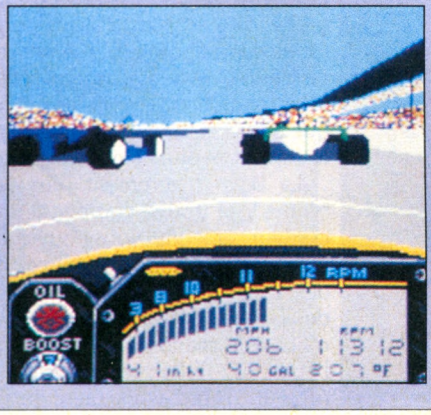






SUR LES GENOUX DE SENNA !

Indianapolis 500 : c'était déjà impressionnant sur un PC, c'est époustouflant sur un Amiga ! Cette superbe course de voitures en 3D se révèle encore plus rapide dans sa version Amiga. De plus, les bruitages ont été nettement améliorés et vous plongent tout de suite dans l'ambiance de fin du monde d'un Grand Prix. Si vous fermez les yeux, vous aurez l'impression d'être assis sur les genoux d'Alain Prost à Monza (moi je préférerais ceux d'Ayrton Senna - les goûts et les couleurs, m'enfin !). Et si vous les ouvrez, vous verrez dans les virages le ciel vous tomber sur la tête. Gardez un sac en papier à portée de main au cas où...



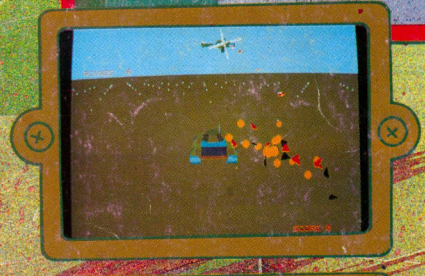
Directeur de la rédaction :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Chef de rubrique :
Jean-Claude Paulin
Rédaction :
Sylvain Allain,
Marc Lacombe
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique :
Jean-Marc Gasnot
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Cyrille Baron,
Christophe Couasnard,
Jérôme Darnaudet,
P. Delavaquerie,
Fabrice Delille,
Christian Gornas,
Laurent,
Olivier Martinerie,
Ludovic Monnerat,
M. Seifi,T.-M.I.
Correspondants permanents à l'étranger :
Kelly Beswick, Kati Hamza,
Gordon Houghton ,
Tony Takoushi (GB),
Mina Cosnefroy (USA),
Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations :
Carali, Coucho,
Jaap, Lerouge,
Lidwine, Rasheed
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Atelier André Michel,
Photocop
Impression:
Rotolaf
Dépôt légal :
4ème trimestre 1990
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A.
au capital de 250 000 F,
67, avenue du Maréchal-Joffre,
92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax :
47.25.72.75
P.-D.G.,
Directrice de la publication :
Isabelle Berté
Distribution NMPP
Copyright MICRO NEWS, Paris 1990

PLUS DE TUBES MOÏNS DE PUB !

SKYROCK

LA SUPERRADIO

"POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE SKYROCK DE VOTRE VILLE : MINITEL 3615 CODE SKY.
SKYMESSAGERIE : MINITEL 3615 CODE GÉRALDINE".



ATARI ST/STE
CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

L'action de ce jeu d'arcade/stratégie se déroule dans un futur proche. Vous contrôlez un char d'assaut "**Mauler**" dans une des 16 missions de guerre qui vous sont proposées. La dernière phase de la guerre Nord/Sud a commencé il y a 10 ans. Le conflict semble être au point mort car les armées se neutralisent sur un front de bataille figé. En effet les capacités défensives de chaque armée sont telles que toute attaque frontale ou toute offensive d'envergure deviennent suicidaires. Aussi la seule solution pour percer le front ennemi est d'envoyer des blindés ultra-modernes dans des opérations commandos.
Le **Mauler** est le blindé le plus moderne et il a été confié à des troupes d'élite. Il peut être héliporté derrière les lignes ennemies et son armement est à la pointe de la technologie développée par les scientifiques des territoires du Nord.

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRAS
TEL: (1) 43350675